LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Dicembre - n°162 - Edizione DVD - € 7,90

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

DICEMBRE 2009 162 ■ DRAGON AGE: ORIGINS ■ PES 2010 ■ FIFA 10 ■ AION ■ ASSASSIN'S CREED 2 ■ BIOSHOCK 2 ■ STAR TREK ONLINE

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

Sins of a SOLAR EMPIRE

REAL-TIME STRATEGY. UNRIVALLED SCALE.

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SFIDA SCUDETTO!

PES 2010 vs FIFA 10

I campioni del calcio si sfidano su GMC!

SPECIALE!

ASSASSIN'S CREED 2

L'assassino di Ubisoft colpisce nel Rinascimento!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

DRAGON AGE ORIGINS

I maestri dei giochi di ruolo fantasy danno vita a un altro capolavoro!

INOLTRE...

23 giochi recensiti tra cui
- Operation Flashpoint Dragon Rising
- The Abbey
- FIFA Manager 10
- Cities XL

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°162 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90

Sprea editori ITALY

9 771125 601762 90162

Un drago non è una fantasia oziosa. (J. R. R. Tolkien)

SPARTA II
LE CONQUISTE
DI
ALESSANDRO
MAGNO

SOMMARIO

DRAGON AGE ORIGINS

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Dragon Age: Origins* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

PES 2010 - pag. 62

Aion - pag. 70

NBA 2K10 - pag. 80

ANTEPRIME

SPECIALI

Bioshock 2 - pag. 30

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 162 dicembre 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Bicchieri" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Zombi" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Yo la tengo" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Tabacco" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "4 Edizione" Spinelli, Marco "Arrabbiato" Salvaneschi, Ualone "Istigatore" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "7 Mega" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Pooh" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Condizionale" Skulz, Alessandro "Benefattore" Galli, Nemesis, Francesco "La Zona" Mozzanica, Roberto "Cellulare" Camisana, Davide "Skype" Giulivi, Paolo "Felpa" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Biscottini" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "I.A." Cirillo, Mosè "GOTY" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "2012" Cardillo, Fabio "Alpitour" Bortolotti, Tito "Amici" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Visitazione" Chianese, Raffaele "Proposte" d'Ettorre

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Il numero magico

Il "sette" è un numero che ha moltissimi significati religiosi, simbolici, numerologici: ed è anche la versione di Windows che, quando leggerete queste pagine, sarà nei negozi da qualche settimana.

Come abbiamo sottolineato prima e dopo l'uscita di Vista, il mondo dei videogiochi si è fermato a XP, dato che la principale innovazione ludica di Vista, le DirectX 10, non è stata sfruttata per introdurre significativi miglioramenti nel nostro hobby preferito. Abbiamo visto esplosioni più colorate in *Company of Heroes*, per esempio, ma anche scendere vertiginosamente il suo frame rate. *Crysis* è stato forse l'unico titolo che ha tentato di utilizzare al massimo Vista, ma un solo gioco non giustifica il passaggio a un nuovo sistema operativo, soprattutto considerando che XP, dopo anni di patch e aggiornamenti, è diventato molto stabile e affidabile.

Sul prossimo numero, troverete un'analisi approfondita di Windows 7, naturalmente realizzata pensando a come potrà e potrebbe cambiare il volto dei giochi futuri. Sappiamo già che alcuni titoli, come *DiRT 2*, supporteranno le DirectX 11 contenute, per l'appunto, in Windows 7. I primi test sulla versione beta sono stati positivi, come abbiamo appreso dagli aggiornamenti che Alberto "Pape" Falchi ha regolarmente tenuto nella sezione hardware di GMC, ma solo installando la versione finita e provandola con i giochi più importanti degli ultimi anni sapremo quanto sarà retrocompatibile e stabile il nuovo potenziale migliore amico del nostro amato PC. Sono sette le virtù, ma sono altrettanti i peccati capitali, quindi speriamo bene!

Nell'attesa, abbiamo veramente di che divertirci: nonostante parecchi titoloni siano stati rimandati alla prossima primavera, non mancano certo i giochi per tenerci occupati nel migliore dei modi. Arrivano puntuali le simulazioni di calcio, per emulare o magari migliorare le prestazioni della squadra del cuore, sparatutto come *Operation Flashpoint – Dragon Rising* e persino gradite sorprese, come *Lucidity*, che dopo *Braid* reinventa i giochi di piattaforme.

Chi vi scrive è sicuramente di parte, ma la preferenza personale non può che andare a *Dragon Age: Origins*, un gioco di ruolo che riesce a coniugare presente e passato, con una storia emozionante e coinvolgente. Non ci capitava da diverso tempo di provare un titolo così profondo da farci riflettere su scelte e valori morali, sia nel gioco, sia nella vita di tutti i giorni. A voi è mai successo, e se la risposta è positiva, con quale gioco?

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Non *si parla solo di videogiochi, né fra le righe della posta, né fra le pagine dedicate ai titoli più attesi della prossima stagione: l'anteprima di* Napoleon: Total War *ha sollevato un dibattito di tipo storico, cui ha partecipato il nostro Paolo Paglianti. Un grazie particolare anche all'affezionato lettore Riccardo Andrea Frisardi, che con la sua recensione di* Osmos *ci ha fornito lo spunto per inserire il demo del gioco all'interno del DVD allegato a questo numero di GMC. Continuate a proporci le vostre recensioni "amatoriali" e, magari, prediligete quei titoli che, secondo voi, non hanno ricevuto un'eco sufficiente o sono sconosciuti ai più.*

L'ESPERIENZA DELLE CROCIATE

Carissima Nemesis,
mi chiamo Alia e sono di origini siriane da parte di mamma. Volevo fare i miei più vivi complimenti per il Mod da voi pubblicato all'inizio dell'anno: *Stronghold 2 Crusader*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IN AMICIZIA

Giocare da soli è bello, ma farlo in compagnia è ancora meglio. Da questa costatazione elementare nasce il **Thread** "Giochi per PC in splitscreen?" aperto da Kithkin nel **Canale** "Games Contact": Ciao a tutti, ogni tanto decido di giocare con mio fratello o qualche amico insieme sullo stesso PC. Purtroppo, l'unico titolo (che conosco) con cui si può giocare insieme è *PES*, ma ultimamente mi sono un po' stufato... Vorrei sapere se ce ne sono altri (possibilmente sparatutto o giochi di corse) usabili in splitscreen o, comunque, sullo stesso PC. Master-Zero suggerisce: *Serious Sam*, ricordo che era possibile giocarlo in split, ma subito livio749 precisa che: È un casino giocarlo in split, impossibile nel vero senso della parola. Skyhigh apre alla: Serie *LEGO* (*Star Wars*, *Indiana Jones*, *Batman*), che possono essere giocati in due sulla stessa schermata, senza splitscreen. Quanto ai giochi di guida, conviene dare retta a Mega Man: Se ti piacciono i giochi di guida arcade/pazzi c'è *Ignition*, giocabile in split in due.

L'ESPERIENZA DELLE CROCIATE
Grazie al lavoro dei modder, è possibile rivivere sotto nuova luce famose battaglie ed eventi storici di rilievo.

"I veri valori del Risorgimento, in realtà, non sono figli di Napoleone"
da La verità storica – Luciani Alain

È meraviglioso, realistico, unico, imperdibile ed è motivo d'orgoglio sapere che è stato prodotto in Italia. L'autore deve essere un genio. Come puoi ben immaginare, sento molto vicina la crisi arabo-israeliana e i luoghi santi delle tre religioni sono sempre soggetti a una pace precaria. Chi ha realizzato questo stupendo Mod ha trattato il tema delle crociate con un'attendibilità e, al tempo stesso, una delicatezza uniche. Si intravedono la cura per i dettagli e il rispetto delle culture. Mi sembra sin di rivedere il Krak dei Cavalieri, che da piccolina ho visitato tante volte! Data la scarsa reperibilità di questo Mod, sarebbe un piacere se voi lo pubblicaste di nuovo. Purtroppo, la versione in italiano era, ed è tuttora, un'esclusiva di GMC. Personalmente, non ho mai visto nulla di simile; la curiosità in me è stata forte, così ho consultato nella biblioteca del mio paese libri sulle battaglie medievali ed è incredibile come, in scontri come quelli di Arsuf o Hattin, l'autore sia riuscito a emulare i movimenti di disturbo della cavalleria musulmana. Ogni mappa è una perla ed è fantastico! Credo che gli sviluppatori di giochi di strategia dovrebbero prendere spunto dalla creazione di questo appassionato: non solo è un vero punto di riferimento, ma *Crusader* è anche creato in Italia. La crisi in Palestina è ben lungi dall'essere risolta, ma realizzazioni

Una scommessa vinta

Cara Nemesis,
in questo periodo tribolato per la politica italiana e per la popolazione dello Stivale (alluvioni, terremoti, eccetera), ho riflettuto molto, e da un punto di vista differente dal solito, alle dinamiche dei social network. Ciò che ho notato è come, ormai, il dialogo fra utenti singoli e istituzioni sia stato spostato su un piano del tutto diverso. Ho trentacinque anni e sono cresciuto con Internet, con i forum, le chat IRC e compagnia bella, e già allora mi sentivo parte di una comunità virtuale in cui lo scambio d'informazioni avveniva a una velocità del tutto diversa dai canali abituali. Era un piccolo mondo personale, un ecosistema di utenti che condividevano una determinata passione: c'erano le chat e i forum di musica, quelli di videogiochi, quelli relativi semplicemente a una città o regione dove poter conoscere (e magari poi incontrare dal vivo) gente che abitava poco distante. Poi, piano piano, questo flusso di informazioni virtuale (chiamiamolo così) ha assunto dimensioni più ampie. Dalle istituzioni alle semplici redazioni giornalistiche, tutti si sono accorti che Internet era un'occasione d'oro per diffondere notizie e comunicati. Via via, anche singole personalità più o meno famose hanno creato blog in cui esprimere opinioni e dissensi, per trovare consenso o, più semplicemente, dire la propria con rapidità ed efficacia. Eppure, a mio avviso, si trattava ancora di uno scambio principalmente unilaterale, quantomeno nei confronti della massa. Cos'è successo, invece, con il diffondersi a macchia d'olio del social network? Adesso, i flussi sono diventati due, è sparita l'unilateralità: utenti sconosciuti dicono la loro creando gruppi su Facebook, magari usano le parole giuste riescono a trovare consensi, tutti condividono il link nel loro profilo e il gioco è fatto.
Quale gioco? Be', ti dico subito quando sono rimasto basito. Nel finesettimana, mi sono accorto che molti dei miei contatti di Facebook condividevano un link in cui si protestava contro la scarsa eco ottenuta dall'alluvione di Messina, definendola "emergenza di serie B". Il lunedì mattina accendo la TV, mentre faccio colazione, e sento la conduttrice di un programma di approfondimento sottolineare che "la tragedia non è considerata di serie B, come molti hanno scritto". Incredibile. Ho immaginato che, mentre noi utenti sconosciuti della Rete ci cibiamo d'informazioni andando sui siti di informazione, le redazioni giornalistiche si documentano su FB per scoprire qual è l'argomento del giorno sulla Grande Rete.
Qual è la scommessa cui mi riferisco nel titolo della mia mail? Penso che chi, come me, ha passato l'adolescenza coltivando lo scambio di informazioni online abbia precorso i tempi, abbia capito le potenzialità di Internet, in barba a chi ci definiva dei quattrocchi con l'abbronzatura da monitor.
Sei d'accordo con me, Nemesis? Suppongo che, magari in una versione più affascinante, anche tu sia stata una "piccola nerd". Cosa ne pensi?

LordB.

Le tue osservazioni sulle nuove modalità di scambio d'informazioni sono corrette, ma permettimi di aggiungere un paio di considerazioni personali. Innanzitutto, ti confesso che a volte sono turbata dalla diffusione incontrollata dell'informazione. Mi spiego meglio: sono assolutamente a favore della libertà di stampa, ma temo un po' l'incapacità di parte del pubblico di distinguere fra informazioni attendibili e non. A questo si ricollega un'altra osservazione, che vorrei fare in risposta alla tua "scommessa vinta". La verità è che, se da una parte è indubbio che chi ha creduto in Internet sin dall'inizio ci ha visto lungo, dall'altra i social network sono la riscossa di chi, invece, non è mai stato un cybernauta. Destreggiarsi su IRC non era nulla di particolarmente impegnativo, ma occorreva comunque un minimo di praticità con il computer per sfruttarne tutte le possibilità. Con Facebook, invece, si crea un account in cinque minuti e tutte le funzioni sono a prova di sbaglio. Così, anche chi non ha idea di cosa significhi "pingare" riesce a ottenere quella visibilità di cui scrivevamo in precedenza. Purtroppo, finché si tratta di ignoranza informatica, non è un problema. Il vero pericolo è quando sono altri tipi di ignoranza a prendere piede e ad accattivarsi il sostegno delle masse più miopi. Temo quindi, che oggi più che mai si debba sviluppare una propria coscienza civile e sociale, per non abboccare a questo flusso di informazioni che, abbiamo capito, giunge ormai da ogni parte.

come questa sono perle rare, perché si ha la sensazione di "giocare alla guerra" con il realismo, ma anche con il divertimento puro di un gioco, in mappe da sogno. Ciao Nemesis, ancora complimenti a te e a GMC per questa bella esclusiva.

Alia

Carissima Alia,
nulla da aggiungere alle magnifiche parole che usi per descrivere le emozioni che ti ha dato il Mod *Stronghold 2 Crusader.* Siamo molto felici di avere, in qualche modo, contribuito anche noi a darti questa gioia ma, ovviamente, il merito va tutto all'autore, Marlord, che di certo sarà felice di leggere i tuoi commenti entusiastici.
Non so se sarà possibile inserire nuovamente questo Mod nel DVD: il problema principale è che, essendo una Total Conversion abbastanza massiccia, il file occupa quasi 1 GB e pubblicarlo significherebbe sottrarre spazio utile ad altri demo o add-on inediti. Ma non tutto è perduto: puoi, comunque scaricare la versione inglese su **www.filefront.com**.

OSSERVAZIONI DURE...

Il nostro lettore enriccio ha approfittato del **Canale** "Games Contact" per aprire il Thread "Consigli sezione hardware rivista": Sono un "cliente" da ormai 2 anni. Inizialmente ero molto soddisfatto, principalmente perché ancora non ero un grande conoscitore dell'hardware e mi interessava la sezione dedicata alle nuove uscite di pezzi del computer. Ma ormai conosco un po' di più, e la sezione non mi piace. Non è vero che la spesa base è 800 euro e non è vero che la scheda video minima è la 4870. E non è vero che l'alimentatore minimo è il Coolermaster M620W. Direi che non si dovrebbe consigliare la serie di HD 7200.11 di Seagate, nota per avere problemi.
La parola al nostro esperto Quedex: Il 7200.11 è stato sostituito proprio per i problemi da te citati. Al suo posto c'è un 7200.12. La 4870 non è la scheda base, ma è comunque eccellente dal punto di vista prezzo/prestazioni, ne converrai. Il Coolermaster M620W è un buon alimentatore modulare e offre un po' di opportunità di upgrade, ma è sicuramente contornato da un sacco di concorrenti validi. Tu cosa sceglieresti? Con "tu" intendo chiunque, qui sul Forum. Ogni consiglio è sempre ben accetto.

IN BREVE

Ciao Nemesis,
nonostante non ami particolarmente i videogiochi, spesso faccio compagnia al mio fidanzato quando si rilassa davanti al PC o alla TV con le sue console. Sono un'appassionata di cinema, però, e so che di alcuni videogiochi sono stati tratti dei film. Puoi dirmi quali pellicole del genere sono attualmente in lavorazione? Magari, potrei provare a partecipare attivamente anch'io alle "sessioni di gioco" del mio ragazzo, se sapessi di potermi poi godere la stessa trama al cinema. Grazie!

Alida

Cara Alida, nel tuo magnifico piano c'è una falla: temo che i giochi di cui, al momento,

RITARDI SULLE RECENSIONI

Carissima Nemesis,
sto constatando da un po' di tempo che le recensioni di certi titoli escono anche mesi dopo che il gioco è già in commercio. Faccio degli esempi pratici, sottolineando che tutti i prodotti erano reperibili in una normale catena di prodotti elettronici. *Terminator Salvation*: ho rinviato l'acquisto finché non ho letto il vostro articolo, dopodiché non l'ho comperato; *Call of Juarez Bound in Blood*: l'ho preso perché era già da un mese sugli scaffali e ancora non lo avevate recensito; *Battlestations Pacific*: l'ho acquistato solo dopo avere letto la

La redazione risponde La verità storica

Gentile Nemesis,
leggo da diversi anni la vostra rivista, soddisfatto al 100 %. Mi trovo a sfogliare il numero di ottobre e a pagina 34 becco un articolo dedicato al gioco *Napoleon: Total War*. L'anteprima mi sembra ben articolata, ma nel leggere le motivazioni del perché dovremmo aspettare il gioco rimango letteralmente basito. Cito testualmente: "Napoleone, nel bene e nel male, ha gettato le basi della Repubblica Italiana consegnandoci una bandiera, uno statuto di leggi che chiuse con la nobiltà per occuparsi della borghesia e tutti i valori della rivoluzione francese".
Penso: o è uno scherzo, o qui si sta facendo politica, oppure il giornalista che si è occupato della questione non conosce minimamente la storia dell'epoca. Napoleone Bonaparte era un imperatore sanguinario, non certo un portatore dei valori borghesi. Invase il Nord Italia seminando solo morte e distruzione, saccheggiando tutte le città per cui passava e rubando centinaia di opere d'arte, ancora oggi esposte nei musei francesi.
Invase una delle prime repubbliche al mondo (nata ben prima di quella francese): la Serenissima Repubblica di Venezia dichiaratasi neutrale.
Un atto criminoso che non lasciò i veneti indifferenti, portandoli a combattere contro le truppe di Napoleone (uno dei momenti più importanti di questa ribellione furono le Pasque Veronesi).
Questi invase e saccheggiò tutte le città venete, arrivando a danneggiare, se non distruggere, gran parte dei palazzi e delle chiese (per esempio, la basilica di Sant'Antonio a Padova era ben più grande di quella attuale). Per non parlare dell'affondamento della nave del Doge denominata Bucintoro, dal valore artistico incalcolabile, presente in decine di quadri dell'epoca. Una volta preso il sopravvento, come dimostrazione dei "valori della Repubblica Francese", smembrò quella veneta annettendo alla Francia Istria e Dalmazia. La Repubblica Veneta fu anche la prima nazione al mondo ad abolire la schiavitù, la prima società multietnica (come non ricordare i famosi Mori di Venezia – o gli Schiavoni che combatterono contro Napoleone in difesa della Repubblica?) e la prima società multi-religiosa.
I primi protestanti furono proprio i veneziani, che diedero il potere temporale al Doge togliendolo al Papato che, all'epoca, si era dimostrato sanguinario come Napoleone. Non a caso, quest'ultimo invase la Repubblica Veneta per ordine del Papa stesso (che non accettava questa forma di protestantesimo), per ottenere in cambio l'incoronazione a Imperatore.
Molti studiosi e poeti (Galileo Galilei, Dante Alighieri, Petrarca...) trovavano nella Repubblica Veneta il luogo in cui esprimersi liberamente senza rischiare la galera. Potrei dilungarmi all'infinito, ma i veri valori del Risorgimento, in realtà, non sono figli di Napoleone Bonaparte, bensì dell'esperienza politica e sociale della millenaria e lungimirante Repubblica di San Marco.
Pensa che la Repubblica Veneta non aveva una sola bandiera, bensì due: quella di guerra e quella di pace. Nella bandiera di pace è presente il famoso leone di San Marco con il Vangelo aperto e la scritta Pax-Pace, mentre in quella di guerra era sempre presente il leone, ma con la spada in mano e il Vangelo chiuso a significare che la guerra non riguarda la religione e non appartiene a Dio.
Per quanto riguarda, poi, lo statuto di leggi, basti dire che le basi della Costituzione Americana furono prese pari pari dalla Costituzione della Repubblica di Venezia. Un esempio su tutti: la legge contro il conflitto di interessi fu fatta nel 1315, ben 700 anni prima dell'attuale statuto di leggi figlio di Napoleone.
Spero che, in futuro, venga dato un consiglio sul perché attendere un titolo non utilizzando la politica, ma basandosi su motivazioni che a un giocatore possano davvero interessare. E sono sicuro che questo tipo di caratteristiche le sapete individuare.
Grazie per il vostro lavoro. Spero che la mia lettera venga pubblicata.

Luciani Alain

■ Il prossimo capitolo della serie *Total War* metterà in campo una personalità storica del calibro di Napoleone.

Ciao Alain,
sono l'autore dell'anteprima di *Napoleon: Total War* che ti ha così sfavorevolmente colpito. Innanzitutto, ti chiedo scusa: non era sicuramente nostra intenzione offendere la memoria della Repubblica di Venezia, delle sue tradizioni e di chi l'ha difesa.
Se hai letto tutto questo nel nostro articolo, c'è stato quantomeno un fraintendimento. Quando ho scritto la frase incriminata, il pensiero è andato a ciò che Napoleone ha portato in Italia di buono: nonostante le atrocità (purtroppo, comuni a tutte le guerre), credo converrai che, magari anche inconsapevolmente, il suo passaggio ha permesso agli ideali della Repubblica Francese (per quanto lontana dal suo apice) di arrivare nella nostra Penisola. Mi permetto di commentare anche il fatto che, nel bene o nel male, la Repubblica Francese aspirava (non discuto se ci sia riuscita o meno) al voto a suffragio universale, mentre a quanto mi risulta la Repubblica di Venezia era governata comunque da un'oligarchia nobiliare.
Detto questo, ribadisco che non c'era alcun intento di esprimere un giudizio personale politico, dato che (ne converrai se ci segui da qualche tempo) su GMC non parliamo di questi argomenti. Il nostro obiettivo è discutere di videogiochi. Peraltro, a livello di storia militare, credo traspaia abbastanza dalle mie recensioni di giochi strategici la personale passione per gli eserciti anglosassoni, quindi ti garantisco che, al limite, tiferei per Sua Maestà Britannica e il duca di Wellington.
Il motivo per cui ritengo sia giusto aspettare con trepidazione l'arrivo di *Napoleon* è che appartiene a una gloriosa saga di strategici e che, ancora una volta, dopo *Rome,* una parte importante del gioco e della mappa sarà dedicata alla nostro Paese. Sono sicuro che non vedrai l'ora di schierarti dalla parte dell'Austria per ricacciare Napoleone a Parigi!

Paolo Paglianti

recensione; *Left 4 Dead*: esaurito quando è uscita la vostra prova.
Fino all'anno scorso, invece, facevo in tempo a leggere la recensione dei giochi che mi interessavamo ben prima che questi giungessero nei negozi, e in tal modo potevo scegliere più facilmente (tranne a Natale, evito di acquistarne più di un gioco al mese).
Mi domando, quindi, se è cambiato qualcosa nel mondo dei videogiochi e se si tende a farli uscire prima che si possa fare una recensione negativa.
Grazie e continuate così.

LucreziuS

Caro Lucrezius,
come abbiamo più volte spiegato, pubblicare una rivista che contiene le recensioni dei giochi più recenti è una specie di corsa contro il tempo. Durante la lavorazione, per esempio, del numero di dicembre o Natale, cerchiamo di fare in modo che i lettori possano trovarvi le prove di tutti i titoli che raggiungeranno gli scaffali proprio nel periodo natalizio, ma considerando la tempistica necessaria per mandare in stampa e distribuire una rivista, ciò significa che dobbiamo avere sotto mano il gioco almeno (e dico, almeno) un mese prima. Va da sé, che per farlo, ci avvaliamo dei contatti

■ RITARDI SULLE RECENSIONI
Può accadere che aspettare di leggere la recensione del gioco prima di acquistarlo significhi trovarlo esaurito nei negozi.

"Utenti sconosciuti dicono la loro creando gruppi su Facebook"

da una scommessa vinta – LordB

con i produttori e i distributori, che si preoccupano di fornirci personalmente il gioco in questione, in versione pressoché definitiva, ma senza confezione e serigrafia finale ("orpelli" che vengono aggiunti nell'ultima fase del confezionamento del titolo, inutili ai fini della nostra valutazione). Purtroppo, senza il supporto dei publisher, è per noi impossibile vincere questa lotta contro il tempo. In parole povere: se non ci mandano il gioco, non lo possiamo recensire. Se necessario e se possibile (cioè, quando la discrepanza fra data di uscita italiana e straniera lo permette), capita anche di recensire una versione inglese del titolo, con la promessa di provare anche quella italiana prima possibile, per modificare eventualmente il giudizio o aggiungere dettagli in merito, per esempio, alla traduzione. Diventa chiaro, quindi, che il gioco non viene fatto uscire "prima" per evitare che recensioni negative incidano sulle vendite. Capita, semmai, che per un motivo o per un altro non sia possibile fornire alle redazioni un codice di prova per tempo. Ciò non si verifica quasi mai di proposito e, anzi, la mia esperienza sia come redattrice di GMC, sia come collega di altri redattori (di altre riviste, per altre piattaforme) mi insegna che, a volte,

CONFRATERNITA PICCISTA

Nel **Canale** "Mondo Computer", esiste già da un po' di tempo il **Thread** "Il PC gaming ieri, oggi e domani e le sue problematiche" a cura di Úvaldon92. Qui, il nostro madmax91 ha parlato della: CONFRATERNITA PICCISTA. Ha come obiettivo primario quello di ospitare al suo interno dei membri che vogliono farsi distinguere con un comune punto di vista riguardo la situazione del PC gaming. Di solito, i componenti della CP appoggiano le piattaforme come Steam e Xfire, in quanto rendono il PC una piattaforma da gioco sempre più user friendly. In modo particolare, si sottolinea l'utilità di Steam quale piattaforma di distribuzione digitale dei giochi, alcuni non la approvano perché ancora non possono avere una connessione a Banda Larga per motivi tecnici, ed è comprensibile; mentre altri dicono che le versioni DD (Digital Delivery) non possono dare la soddisfazione di un gioco inscatolato. Può essere vero. Ma guardiamo in faccia alla realtà: il DD su PC è un fenomeno di massa, che fa voltare gli sguardi di molte case di produzione verso questa piattaforma, e ciò non può che far approdare più titoli e rendere il PC gaming più completo. Se volete dire la vostra, cliccate subito sul **Forum** di GamesVillage.it!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IL PAESE DEI BALOCCHI

Nel Canale "Mondo Computer", superpuccio ha aperto il **Thread** ad alto tasso di nostalgia "Vi ricordate di *MDK*?": Ho sempre sentito nominare questo videogame, ma non avevo mai avuto modo di provarlo, vista la sua veneranda età (uscì 12 anni fa, se non erro). Per puro caso, ieri sono entrato in un negozio che vende merci da stoccaggio o fallimento (roba vecchiotta, insomma) e avevano un'area dedicata ai VG... Ce n'erano tantissimi vecchi nella versione scatolata, tutti perfettamente integri e ancora imballati nella plastica. Ho trovato *MDK* a 5 euro e mi stavo chiedendo: mi conviene giocarci e godermelo, oppure provare a rivenderlo su eBay? Potrebbe avere qualche valore monetario superiore a 5 euro? TheDarkSlayer si esprime chiaramente, seppure in via implicita: Dico che voglio sapere che negozio è, che vado lì e lo sbanco. Anche se quello di *MDK* non è uno dei generi che invecchiano troppo bene, dipende da quanto sei disposto a scendere a compromessi con grafica e giocabilità. Di poche parole è Vice09: Prendilo senza pensarci su troppo. E di poche parole si permette di essere anche skulz: Ascolta Vice09.

IN BREVE

sono previste delle trasposizioni cinematografiche siano già stati abbondantemente spolpati dal tuo fidanzato! Infatti, com'è prevedibile, la decisione di realizzare o meno un film da un videogioco deriva quasi sempre dal successo di quest'ultimo. Al momento, mi risulta che siano in cantiere i film di *Bioshock* (diretto dallo stesso regista de "I Pirati dei Caraibi"), *Gears of War, Prince of Persia, Far Cry*. Buona visione!

Cara Nemesis,
sono un appassionato di videogiochi di origine giapponese, ma vivo e studio da tanti anni in Italia. Oltre ad aver imparato a parlare e scrivere correttamente la vostra lingua, ho continuato a studiare anche la mia, e perfezionato la conoscenza dell'inglese. Spero che questa mia abilità linguistica possa essermi d'aiuto nel mio futuro lavorativo, ma vorrei anche metterla a disposizione di altri videogiocatori. In che modo? Semplice: vorrei cimentarmi nella traduzione amatoriale di quei titoli che non sono mai arrivati in Italia perché pubblicati solo in Giappone e America. Sai dirmi a chi devo rivolgermi? Grazie.

Jin

Che magnifica idea, Jin! Posso indicarti un paio di link: quello dei Figli di Gaucci (www.figlidigaucci.eu) e del Progetto Tifone (www.tifone.110mb.com). Solitamente, poi, questo genere di progetti prende spunto dai singoli forum dedicati a generi o giochi specifici. Pertanto, ti consiglio di scegliere uno o più titoli che desidereresti tradurre dal giapponese o dall'inglese e proporre l'idea a relativo sito ufficiale.

IL POTERE DEL *FALLOUT*
Il nostro affezionato lettore Pierluigi ha in cantiere ben due Mod per *Fallout 3*.

"Si tende a fare uscire i videogiochi prima che si possa fare una recensione negativa?"

da Ritardi sulle recensioni – LucreziuS

capita che a risentire di questi ritardi siano persino giochi importanti. Fortunatamente, si tratta di casi isolati.

IL POTERE DEL FALLOUT

Egregia Nemesis,
mi chiamo Omnipus2154 e leggo le vostre riviste dal 2005. Con il passare del tempo, ho notato che molti videogiochi si sono evoluti a tal punto, da permettere allo stesso giocatore di esplorare mondi che il caro, vecchio Pac-Man si sarebbe solo sognato. Parlo di *GTA*, *The Elder Scrolls*, *World of Warcraft* e il mitico *Fallout 3*. In particolar modo, mi rivolgo ai creatori di quest'ultimo e a chiunque intenda comprarlo: una scelta eccezionale e, soprattutto, il miglior acquisto possibile!
Esplorando *Fallout 3* (e non solo) mi sono reso conto che, in effetti, questi videogiochi ci insegnano molte cose che nemmeno a scuola o in famiglia si possono apprendere. Per esempio: cosa potrebbe succedere se qualcuno si avvicinasse a dei rifiuti tossici o si facesse in un bel bagno in acque contaminate? Cosa accadrebbe nel caso di un incontro ravvicinato con un orso bruno? Al massimo, mi imbottirei di Rad-X e pianterei una pallottola del fucile Gauss in testa allo Yao Guai (nella zona contaminata della capitale), no? Parlando sempre di *Fallout*, sto lavorando con dei miei amici a un progettino, ovvero a due espansioni del gioco: *Roman Warfare* e *Vault Sea City*. Abbiamo pensato che se è scoppiata la grande guerra tra Cina e America, allora deve essere scoppiata anche tra Europa e Unione Sovietica, e abbiamo ipotizzato che solo Roma sia riuscita a sopravvivere agli attacchi nucleari senza gravi conseguenze. Poi, abbiamo anche ipotizzato possibili sopravvissuti americani di Washington DC rinchiusi in una speciale città sottomarina a più di 30.000 metri di profondità, lontano dalle coste degli USA. Insomma, ci stiamo lavorando ed è divertentissimo. Devo dire, però, che è veramente difficile creare un videogioco. Ma quando hai la passione, tutto diventa più facile, no?

Pierluigi Caputo

Mi auguro che tu stessi scherzando a proposito del fatto che i videogiochi citati riescano a "insegnarti" cosa fare in determinate situazioni un po' fuori dal comune, visto che, nonostante tutti i buoni propositi di realismo, si tratta sempre di scenari virtuali! Un grande in bocca al lupo, invece, per i due Mod che stai realizzando insieme ai tuoi amici: una volta ultimato il tutto, se vorrete, potrete inviarlo alla redazione per proporne un inserimento nel nostro DVD. Ma... non è che l'idea della città sommersa ricorda un po' *Bioshock*?

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

AH, QUESTI PC...

Il **Thread** "Problema *Call of Juarez 2: Bound in Blood*" a cura di spleen1987 affronta una questione con cui chi gioca su PC deve convivere da sempre: Salve ragazzi, ho preso questo gioco da un amico, l'ho installato, ma non appena parte la scenetta iniziale, quando Ray e il fratello si puntano le pistole contro, va in crash e ritorna al desktop senza nessun avviso o segnalazione di errore. Ho provato a giocare con i settaggi bassissimi, ma niente: sempre lo stesso problema. eXperience.ITA: Avevo provato il gioco sul mio portatile (azzardo, e infatti andava da schifo, però andava!), quindi l'ho installato sul PC di mio cugino (che era ben al di sopra dei requisiti minimi), ma proprio come hai detto tu, parte, inizia il video e lì crasha. tomdelonge87: Ho giocato e terminato con piacere *Call of Juarez BiB* con Windows Vista 64. Potresti provare ad abbassare la risoluzione del gioco e l'AA, dato che anche se la tua scheda rientra nei requisiti minimi, non è detto che riesca a far girare il gioco regolarmente.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RITORNO AL MONDO "REALE"

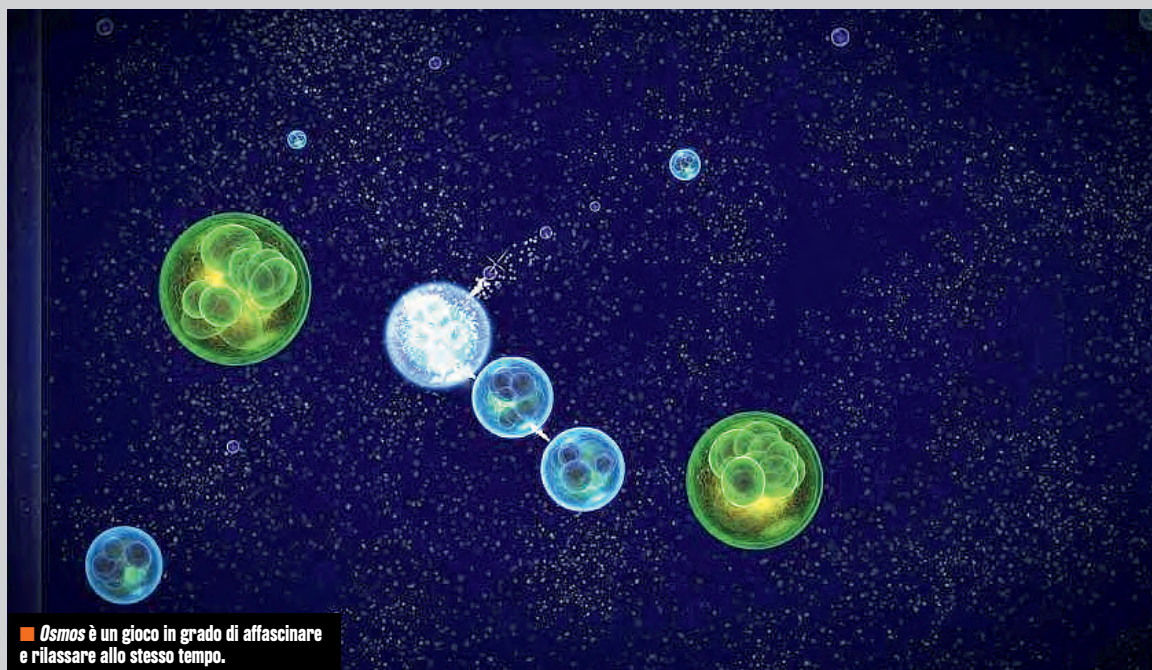
HaSu(FiRe.RoX racconta il suo desiderio di normalità, nel **Thread** "FPS o Gioco di corse?": Dopo due anni passati con *World of Warcraft*, ho deciso di smettere per i contenuti offerti ultimamente e per la mole di ore di gioco richieste, ora per me impossibile da sostenere. Per scappare da *Aion*, continuando ad accrescere la mia vena di nerd, ho il bisogno di acquistare un videogioco, ed è qui che entrate in scena voi. Sono indeciso tra un buon FPS/sparatutto e un tranquillo gioco di corse. È un po' che non m'informo sulle nuove uscite e, per il momento, ho due alternative: *Modern Warfare 2* e *Need for Speed: Shift*. Quale prendereste e perché? Consigli su altri titoli? Vhailor: *MW 2* sicuramente sarà un successo in multiplayer come *COD 4*. *Shift* è un ottimo gioco, ti farà divertire sicuramente, però non so com'è messo in multi. Dipende da te, di sicuro non rimarrai deluso da nessuno dei due.

Nuove WR125. Sali di livello.
LOADING NEXT LEVEL
Preparati a entrare nel mondo Yamaha.
Con l'ecoincentivo statale bastano 3.490 euro f.c.**
per salire in sella al tuo sogno, sia in città con WR125X,
sia fuoristrada con WR125R. E grazie ai consumi ridotti
non scenderai mai dalla tua moto. Non aspettare oltre.
www.yamaha-motor.it
SERVIZIO CLIENTI*
848.580.569
WR125
YAMAHA
1861UNITED®
3 anni di garanzia e di europ assistance Usato Garantito MultiCheck
Finanziamenti Credit System
Assicurazione
In partnership con Santander CONSUMER BANK
Yamaha sceglie lubrificanti YAMALUBE
*Costo della chiamata da tutta Italia pari a quello di una telefonata urbana. Servizio attivo da lunedì a sabato dalle 08.00 alle 20.00.
**Prezzo comprensivo dell'incentivo statale pari ad € 500 valido dal 07/02/09 al 31/12/09 per l'acquisto di veicoli nuovi di categoria Euro3
fino a 400cc o, se superiore, fino a 60 kw di potenza con contestuale rottamazione di un Euro0 o Euro1 (Legge 33 del 09/04/09).

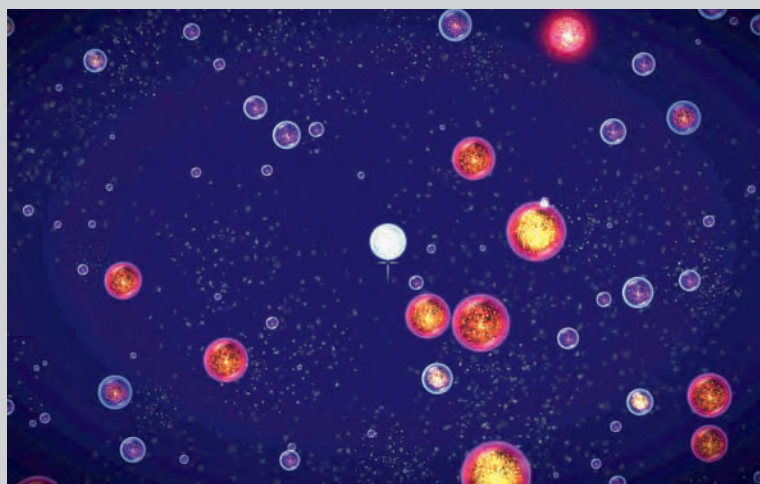
SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

88street
AlbertoM
Babybay
Callofduty4ever
Cthulhu
reelsForeels
supersayan_55
theKing
theSSR
TMNT
Vintage73
Waitingfor RAPTURE

Redattori Per Gioco OSMOS

Osmos è un gioco in grado di affascinare e rilassare allo stesso tempo.

COME è noto, il genere "indie" ha un bacino d'utenza di solito nettamente più piccolo rispetto a quello delle grandi produzioni alla *Call of Duty*. *Osmos*, però, è un gioco che meriterebbe un pubblico molto più vasto. Prodotto da Hemisphere Games, è stato vincitore di diversi premi all'Independent Games Festival 2009, tra cui quello per design e comparto tecnico. E tali conquiste non sono un caso, perché *Osmos* incanta e sorprende subito. Lo scopo del gioco è semplice: nello spazio profondo, una forma di vita sferica, praticamente una cellula, definita motes deve ingrandirsi assorbendo le altre forme di vita. Essa, però, potrà solo assimilare forme di vita più piccole, e ogni qualvolta lo farà, si espanderà diventando in grado di assorbire motes più grandi. Il tutto condito, naturalmente, dalle dovute varianti, come la possibilità di accelerare o decelerare il tempo e altro ancora. Sembra qualcosa di banale, un prodotto non adatto ai palati più fini, ma non è affatto così. *Osmos* si ispira alla prima fase di *Spore*, ovvero quella cellulare (uno dei minigiochi più straordinari del mondo dei videogame); sembra riprenderla, smontarla, rimontarla per farne qualcosa di nuovo, un'esperienza diversa, straordinaria nel suo piccolo di soli 30 MB. *Osmos* propone 47 livelli, con obiettivi diversi, che prevedono anche altri motes antimateria o, ancora, motes che risucchieranno in maniera concentrica tutto ciò che li circonderà. Il gioco implementa un sistema basato sulla fisica e una grafica che delizia per la sua semplice e precisa bellezza.
La scherma è pulita, le varie forme di vita si muovono in maniera sensata, gli oscuri colori di sfondo vengono contrastati e ricoperti da tonalità più cupe, ma accese, creando un risultato spettacolare. Le musiche minimalist-electronic (che a tratti posso ricordare l'inizio di "Arriving somewhere but not here" dei Porcupine Tree), formano una colonna sonora degna di nota e proiettano in un vero e proprio viaggio nel cosmo. L'atmosfera sembra far sentire il giocatore piacevolmente isolato, musica e colori si integrano perfettamente per una delle esperienze più rilassanti che il mondo videoludico possa proporre. Ogni buon giocatore dovrebbe provare *Osmos*, almeno per una partita, così da assaggiare questa deliziosa opera d'arte. Perché *Osmos* è una gemma... anzi, una forma di vita, piccola, ma piena di magia.

Riccardo Andrea Frisardi

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Fa freddo e il tepore prodotto dai processori e dalle schede video riscalda i nostri cuori e illumina i nostri schermi. Il Natale si avvicina, siamo tutti più buoni e, soprattutto, avremo un po' di tempo in più per giocare con i tanti titoli in uscita. Intanto, rifatevi gli occhi con le ultime novità dal mondo dei videogiochi!

A cura di Fabio Bortolotti

Picchiaduro

SUPER STREET FIGHTER IV

Capcom resuscita lo spirito degli Anni '90!

GALLERY

DOPO una rapida serie di voci di corridoio, Capcom ha confermato l'annuncio di *Super Street Fighter IV*, versione pompata del suo ultimo, eccellente picchiaduro a incontri.

Il gioco verrà venduto a un prezzo inferiore rispetto all'originale, e includerà otto personaggi nuovi, tre dei quali sono già stati rivelati. Due sono vecchie conoscenze della serie, il giamaicano Dee Jay e l'indiano T-Hawk, mentre il terzo è Juri, una spia di Seth dedita al taekwondo. Inizialmente, il progetto doveva essere un contenuto scaricabile, ma la quantità di materiale aggiunto ha spinto Capcom a fare uscire un gioco a parte, con un "Super" davanti che non può non far leva sulla nostalgia di chi ha vissuto l'era d'oro di *Street Fighter II*.

Oltre a questo, vedremo delle nuove Ultra Combo (mosse devastanti, più difficili da eseguire, accessibili solo dopo aver riempito un apposito indicatore), che con tutta probabilità riguarderanno tutti i personaggi già esistenti. La mossa di Capcom è furba, anche perché punta chiaramente a capitalizzare sul grande successo del quarto episodio, ma siamo certi che, se il prezzo sarà equo, i fan e la grande comunità online creatasi scoppieranno di gioia.

L'uscita è prevista per la primavera del 2010, ma nel frattempo assisteremo al solito stillicidio di annunci di personaggi, vecchi e nuovi. Aspettiamoci qualche ripescaggio eccellente dal mondo di *Street Fighter III*, uno dei picchiaduro più cari ai fan del genere, nonché una preziosa risorsa per Capcom. Ci auguriamo, però, che il *Super* venga giustificato anche da qualche modalità in più, magari dedicata espressamente al gioco online.

GIOCHI COMPUTER

Il gigantesco T-Hawk, che ha debuttato con *Super Street Fighter II*, torna in questa riedizione.

"Includerà otto personaggi nuovi"

Ed ecco la misteriosa Juri, uno dei personaggi nuovi di *Super Street Fighter IV*.

Azione

FRONT MISSION EVOLVED

Una data d'uscita ufficiale per i robottoni di Square Enix.

Vi abbiamo parlato di *Front Mission Evolved* dopo l'E3 di quest'anno, ma in seguito, l'ambizioso gioco d'azione di Square Enix è sparito dai nostri radar.

Ora è tornato a farsi sentire, con un convincente trailer mostrato al Tokyo Game Show e presente anche sul sito ufficiale riportato qui sotto. Il video mostra come la trama complessa tipica della serie (nata come strategico a turni) sia stata trasposta in un contesto più frenetico e spettacolare, con un forte accento su battaglie su larga scala e sul fascino dei mech. L'uscita è prevista per il 2010, e siamo molto curiosi di vedere il risultato.

La serie abbandonerà la strategia a turni per un approccio improntato all'azione.

Front Mission Evolved, infatti, sembra un buon punto di contatto tra il mondo dei videogiochi nipponici, da cui viene la serie, e quelli occidentali, fieramente rappresentati da Double Helix Games, lo studio scelto da Square Enix per questo importante progetto.

Data di uscita: primavera 2010
Internet: www.frontmissionevolved.it

MMORPG

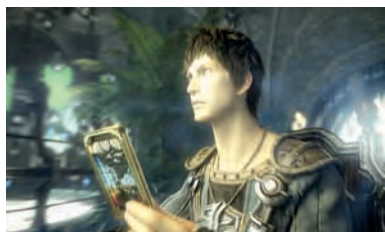
FINAL FANTASY XIV

Il nuovo grande mondo online di Square Enix.

I più pignoli noteranno che *Final Fantasy XIII* non è ancora uscito, ma poco ci importa.

Final Fantasy XIV è stato annunciato ufficialmente, e come l'undicesimo episodio sarà un gioco di ruolo online di massa (MMORPG), ambientato nello scenario di Eorzea, a metà tra la fantascienza e il fantasy. Le immagini promettono bene, pur avendo uno stile che inizia davvero a perdere di freschezza, e siamo sicuri che i fan della serie saranno molto felici di apprendere che è prevista una Beta espressamente dedicata al mondo dei PC. La data d'uscita è fissata a un generico 2010, e dovrebbe essere simultanea in tutto il mondo, ma conoscendo Square Enix possiamo aspettarci dei sostanziosi ritardi. Sarebbe davvero il colmo se il *XIV* uscisse prima del *XIII*, vero?

Lo stile grafico, spiccatamente orientale, è quello tipico della serie.

Data di uscita: 2010
Internet: www.finalfantasyxiv.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens Vs Predator	Sega	2010	● (arancione)
Arcania: A Gothic Tale	JoWooD	2009	● (rosso)
Assassin's Creed 2	Ubisoft	Marzo	● (verde)
Avatar	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Bioshock 2	2K Games	9 Febbraio 2010	● (arancione)
Brink	Bethesda	2010	● (arancione)
COD Modern Warfare 2	Activision Blizzard	10 Novembre	● (verde)
Commad & Conquer 4	EA	2010	● (arancione)
Culpa Innata 2	Momentum	Fine 2009	● (verde)
Dark Void	Capcom	2009	● (arancione)
Dawn of War II: Chaos Rising	THQ	2010	● (arancione)
DC Universe Online	SOE	2009	● (verde)
Deus Ex 3	Eidos	2010	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
DiRT 2	Codemasters	Dicembre	● (arancione)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
Final Fantasy XIV	Square Enix	2010	● (arancione)
Fallout: New Vegas	Bethesda	2010	● (rosso)
Ghostbusters	Namco Bandai	Autunno	● (verde)
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● (rosso)
Homefront	THQ	2010	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2010	● (verde)
Left 4 Dead 2	Valve	17 Novembre	● (verde)
LEGO Indiana Jones: The Adv. Continues	Activision Blizzard	Natale	● (verde)
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	● (verde)
Mass Effect II	EA	29 Gennaio	● (verde)
Max Payne 3	Take Two	Inverno 2009	● (arancione)
Metro 2033	THQ	2010	● (arancione)
Napoleon: Total War	Sega	Febbraio	● (verde)
Rage	EA	Estate 2010	● (arancione)
Rogue Warrior	Bethesda	Autunno	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	2009	● (rosso)
Silent Hunter 5	Ubisoft	2010	● (verde)
Singularity	Activision Blizzard	Marzo 2010	● (verde)
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Aprile 2010	● (verde)
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	● (arancione)
Star Trek Online	Namco Bandai	Inizio 2010	● (verde)
Star Wars The Old Republic	EA	2010	● (verde)
Super Street Fighter IV	Capcom	Primavera 2010	● (arancione)
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● (rosso)
The Agency	Sony Online	2010	● (arancione)
The Saboteur	EA	4 Dicembre	● (verde)
The Stronghold Collection	2K Games	2010	● (verde)
U-Wars	Biart Studio	Fine 2010	● (verde)
World of Warcraft: Cataclysm	Activision Blizzard	2010	● (arancione)

Piattaforme

ROCKET KNIGHT

Un grande classico rispolverato da Konami.

Lo stile è quello degli Anni '90, la grafica è aggiornata ai nuovi standard di qualità.

Chi ha vissuto l'età d'oro dei 16 bit, probabilmente, ricorderà *Rocket Knight Adventures*, un ottimo gioco di piattaforme uscito per Sega Megadrive e Super Nintendo negli Anni '90.

Ora Konami, cavalcando l'onda di nostalgia e remake degli ultimi tempi (basti pensare a *Bionic Commando*), ha annunciato *Rocket Knight*, una riedizione in HD dell'originale. Il gioco, basato sui classici fondamenti della bidimensionalità e dello scorrimento orizzontale, sarà pensato per essere godibile anche dai meno esperti e dalle nuove leve. Considerando la difficoltà dell'originale, infatti, alla modalità Arcade verrà affiancata la possibilità di giocare in Free Play, che consentirà di scegliere comodamente il livello di partenza. Vista la qualità del vecchio *Rocket Knight Adventures*, siamo curiosi di scoprire se questo remake riuscirà a sconfiggere il tempo che passa e a regalarci un'esperienza appetibile anche a distanza di tanti anni.

Data di uscita: 2010
Internet: www.konami-europe.com

Gestionale storico

EAST INDIA COMPANY

Espansione gratuita offerta da Paradox.

Paradox ha annunciato *Designer's Cut*, un'espansione gratuita per il gioco gestionale a sfondo storico *East India Company*.

Si tratta di un corposo aggiornamento, confezionato anche grazie ai commenti e suggerimenti della comunità dei giocatori, e include nuove visuali per i porti, alcune novità sotto il profilo tattico e due modalità multiplayer (Breakthrough e Beehive), oltre a un'abbondante dose di statistiche e grafici. Per l'occasione, Paradox ha anche abbassato il prezzo di *East India Company* a 30 euro, sia tramite i canali di digital distribution, sia attraverso quelli tradizionali.

Il nuovo aggiornamento includerà nuovi contenuti e sarà completamente gratuito.

Data di uscita: 27 ottobre
Internet: www.eic-game.com

Azione

THE ODDBOX

Lo strano ritorno del bizzarro mondo di Lorne Lanning.

Buone notizie per gli appassionati della serie di *Oddworld*, di cui tristemente non abbiamo notizie da anni.

Lorne Lanning, il suo creatore, ha annunciato *The Oddbox*, un pacchetto che includerà tutti i quattro capitoli principali (*Abe's Oddyssee*, *Abe's Exoddus*, *Munch's Oddysee* e *Stranger's Wrath*). *The Oddbox* sarà disponibile su Steam, a un prezzo ancora da stabilire, e se le conversioni dei due titoli usciti in esclusiva su Xbox saranno fatte a dovere ci sarà davvero da divertirsi. Un simile progetto, inoltre, potrebbe anche essere un modo per sondare la popolarità della serie, e rischia di farci avere, prima o poi, un episodio tutto nuovo.

Questa immagine è tratta dall'originale *Stranger's Wrath*, uscito in origine solo su Xbox.

Data di uscita: 2009
Internet: www.oddworld.com

Sparatutto in terza persona

LEAD AND GOLD

Come Left 4 Dead, ma nel vecchio West?

■ Il motore utilizzato è il Diesel Engine, creato dagli studi di Grin.

■ La grafica non è niente di che, ma il gioco sembra veloce e divertente.

Gli svedesi di Fatshark hanno creato un sito per mostrare al mondo *Lead and Gold*, la loro ultima fatica.

Si tratta di uno sparatutto in terza persona che proporrà scenari cooperativi in stile *Left 4 Dead*, e le cui prime immagini sembrano piuttosto interessanti. Il motore grafico usato è il Diesel Engine, sviluppato dagli studi di Grin (che, tristemente, hanno appena chiuso i battenti per difficoltà economiche). *Lead and Gold* sarà disponibile entro la fine dell'anno, e gli sviluppatori hanno specificato che si serviranno solo di circuiti di distribuzione digitale.

Tale scelta, considerando la natura principalmente online del titolo, appare particolarmente sensata.

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.leadandgold.com

Azione/GdR

GREED

Un giro nello spazio per chi non ha la pazienza di aspettare Diablo III.

Headup Games ha presentato *Greed*, un GdR d'azione fantascientifico che sembra avere le carte in regola per aiutarci a ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

Lo stile e la trama sono piuttosto classici, anche perché ci vedranno nei panni dell'ennesimo soldato d'élite che si trova nel bel mezzo di una guerra su larga scala. Potremo scegliere tra tre classi, e affrontare la campagna in una modalità cooperativa per un massimo di tre giocatori. L'idea è interessante, ma al momento non sono presenti piani ufficiali di distribuire il gioco in Italia (per ora, si parla di Germania, Austria e Svizzera). Speriamo che lo Stivale non venga dimenticato!

Data di uscita: inverno
Internet: www.headupgames.com

■ Non sarà *Diablo*, ma un imitatore fantascientifico è meglio di niente.

PILLOLE

IL FILM DI WOW

Parlando con MTV, il regista Sam Raimi ha fatto per la prima volta il nome dello sceneggiatore del film di *World of Warcraft*. Si chiama Robert Rodat, e si è distinto per aver scritto "Il Patriota" e "Salvate il Soldato Ryan".

UN NUOVO PLANETSIDE?

Sul suo blog, John Smedley (presidente di SOE) è tornato a sottolineare l'interesse di Sony Online Entertainment per *Planetside*, un FPS di massa online ormai vecchio. Smedley suggerisce l'esistenza di un nuovo progetto che dovrebbe potenziare le grandi intuizioni avute anni fa dall'originale *Planetside*.

PAINKILLER: RESURRECTION

Preordinando su Steam *Painkiller: Resurrection* per circa 26 euro, sarà possibile portarsi a casa anche altri due episodi della serie, *Painkiller: Black Edition* e *Painkiller: Overdose*, giocabili subito dopo l'acquisto.

UBISOFT COMPRA NADEO

Ubisoft ha ufficialmente acquistato gli studi di Nadeo, responsabili dell'ottima serie di *TrackMania*. La mossa è particolarmente azzeccata, anche considerando il recente annuncio dell'atteso seguito *TrackMania 2*, che stando ai numeri mossi dal precedente capitolo sarà un successo annunciato.

STRONGHOLD COLLECTION

2K Games ha annunciato un pacchetto che include cinque episodi della serie di *Stronghold*. Si chiama *The Stronghold Collection*, è disponibile da fine ottobre negli Stati Uniti e si vedrà in un non meglio precisato 2010 nel resto del mondo.

MOONSHOT GAMES STUDIOS

Nasce Moonshot Games

PILLOLE

Studios, un nuovo team di sviluppo fondato da ex membri di Bungie, i creatori della serie di *Halo*. In particolare, a capo dello studio troviamo Michel Bastien, production lead degli ultimi due *Halo*, Damián Isla e Rob Stokes, creative director.

ALPHA PROTOCOL RITARDA

Con uno stringato comunicato stampa, Sega ha annunciato il ritardo di *Alpha Protocol*, previsto per questo periodo e invece rinviato a una data non precisata nel corso della primavera del 2010. Un ritardo consistente, che solleva preoccupazioni sullo stato di salute del progetto.

GMC PREMIATA

Nel corso della GAMECON 2009, tenutasi a Castel Sant'Elmo (Napoli) dal 18 al 20 settembre, l'Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive (AIOMI) ha conferito a Giochi per il Mio Computer il prestigioso premio The Player, assegnato alla migliore rivista di videogiochi tra le testate maggiormente distintesi durante l'anno.

SUSSURRI DALLA RETE
EA E JACK LO SQUARTATORE?

Un marchio depositato da EA potrebbe tradire il nuovo progetto di Visceral Games, attualmente al lavoro su *Dante's Inferno* e *Dead Space 2*. EA non ha ancora confermato niente, e si è barricata dietro un classico no comment, ma ci sono buone possibilità che vedremo questo talentuoso studio alle prese con la terrificante storia di Jack lo Squartatore, forse il più famoso serial killer della Storia. È presto per scoprire la verità, anche perché ci sono altri progetti in corso, ma non è da escludere che questa voce di corridoio si riveli attendibile.

Esplorazione

NEVERENDING ISLANDS

Un viaggio in mongolfiera in un mondo di fantasia.

Solipsism ha annunciato *Neverending Islands*, un atipico gioco basato quasi interamente sull'esplorazione.

A bordo di una mongolfiera, infatti, interagiremo con civiltà perdute viaggiando tra cento isole tutte diverse, le cui condizioni climatiche influenzeranno il comportamento del nostro mezzo di trasporto. L'idea è particolare, e al momento i dettagli sono troppo pochi per capire se sarà un'esperienza interessante o semplicemente un titolo noioso. Se vi sentite fortunati, sul sito ufficiale è possibile preordinare il gioco, risparmiando 5 dollari sui 20 che costerà il prodotto finito, previsto per la fine del 2009. Prima di rimpiangere acquisti incauti, però, vi consigliamo di aspettare il verdetto di GMC.

Data di uscita: fine 2009
Internet: http://solipsismstudios.com/games/neverending-islands

Una città su una tartaruga? Ci ricorda *Golden Axe*, anche se *Neverending Islands* sarà molto più pacifico.

FPS cooperativo

LEFT 4 DEAD 2

Svelate due delle nuove campagne a base di zombi.

Attraverso l'anomalo canale di un sito di Taiwan, Valve ha svelato due delle nuove campagne che giocheremo in *Left 4 Dead 2*, atteso seguito del survival horror/FPS cooperativo più apprezzato degli ultimi anni.

La prima si intitola Hard Rain, e si svolgerà in una fabbrica abbandonata, mentre la seconda sarà Dead Center, e si cimenterà con uno dei più grandi luoghi comuni delle invasioni di Non Morti, un centro commerciale infestato dagli zombi. Con queste due aggiunte completiamo il quadro complessivo, che vedrà un totale di cinque campagne. Le altre tre, già annunciate in precedenza, sono Swamp Fever (in una palude), Dark Carnival (in un parco dei divertimenti) e The Parish (nei pressi di una chiesa).

Data di uscita: 17 novembre 2009
Internet: www.left4dead.com

Ecco le due locandine pubblicate dal sito taiwanese, delle quali Valve stessa ha confermato la veridicità.

HARD RAIN
Come Hell and High Water

FPS

I CREATORI DI TIMESPLITTERS AL LAVORO

Una nuova occasione per Free Radical Design.

Dopo il disastroso *Haze* per PlayStation 3, gli studi di Free Radical Design, meglio noti per *Timesplitters*, si sono visti costretti a chiudere i battenti.

Sono stati però acquistati da Crytek, che li ha rinominati Crytek UK e ha affidato loro il compito di creare un FPS tutto nuovo, basato su un'idea originale. Chissà che gli errori fatti con *Haze* e la buona influenza di Crytek non riescano a riportare in auge questo bistrattato studio, che certamente può avere ancora molto da dire.

Poliziesco

CASEBOOK: SULLA SCENA DEL CRIMINE

Un gioco con attori in carne e ossa per aspiranti investigatori.

Blue Label Entertainment pubblicherà presto *Casebook: Sulla Scena del Crimine*, un titolo mirato a tutti i fan dei telefilm polizieschi e investigativi.

Il sistema di gioco prevederà due diversi casi, da risolvere raccogliendo indizi quali impronte digitali e campioni di DNA ed esplorando liberamente le varie ambientazioni. A rendere il tutto più appetibile ci sono quattro ore di filmati, tutti girati con attori in carne e ossa, sottotitolati in italiano. L'idea è sicuramente sfiziosa (ricorda un po' gli Anni '90), ma se abbinata a una giocabilità degna di tal nome, potrebbe fare di *Casebook* un gioco intrigante per tutti gli appassionati del genere.

Data di uscita: autunno
Internet: www.blelabel.it

I filmati con attori in carne e ossa, se ben realizzati, potrebbero rivelarsi una piacevole sorpresa.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST

G DATA TOTALCARE 2010

Giochi per il Mio Computer in collaborazione con G Data indice un Contest davvero succoso!

G Data TotalCare è una completa suite che fornisce una protezione totale al PC. Spremendovi un po' le meningi e dando sfogo alla vostra creatività, potrete ricevere a casa il pacchetto completo G Data TotalCare 2010, per prevenire ogni aggressione da parte dei virus informatici e navigare sicuri!

I PREMI IN PALIO!

10 suite di protezione G Data TotalCare 2010

Come partecipare

Quello che vi chiediamo è molto semplice: fate appello alla fantasia e ideate il nome del vostro antivirus definitivo. La cosa importante è che sia un nome originale e che dia l'idea del suo scopo. Siete liberi di corredare il nome dell'antivirus con una breve descrizione.

Inviate il tutto all'indirizzo:
contestgdata@sprea.it

La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, le **10** definizioni più brillanti e divertenti, premiandone gli autori. È consentito l'invio di un solo nome/descrizione; in caso contrario, verrà preso in considerazione il primo pervenuto.

Le vostre idee vanno inviate solo via e-mail a contestgdata@sprea.it entro e non oltre la mezzanotte del **30 novembre 2009**

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €
ricevi
13 numeri
più 13 GIOCHI COMPLETI e
13 DVD DEMO
se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere
4 NUMERI GRATIS
all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 15 dicembre 2009

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
WAR FRONT TURNING POINT

GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED

GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2

GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES

GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE

GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

vai sul sito

www.spreastore.it

GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM

GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0

GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre
RAINBOW SIX VEGAS 2

Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm	€ 7,90
	GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne	€ 7,90
	GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità / Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO €

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________ Firma del titolare________

American Express · Diners Club International · MasterCard · VISA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°162

ISTANTANEA SU: *SPARTA II: LE CONQUISTE DI ALESSANDRO MAGNO*

- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** World Forge
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.fxinteractive.com
- **Nei Negozi:** A breve
- **Perché aspettarlo:** Perché concentra il meglio di *Imperium* e *Sparta*, in uno schema che privilegia il movimento e la conquista al posto della classica struttura "raccogli e costruisci". In più, sarà offerto a un prezzo molto competitivo, in linea con la filosofia di FX Interactive.

La distruzione degli edifici si gioverà di semplici, ma efficaci espedienti grafici.

SPARTA II
LE CONQUISTE DI ALESSANDRO MAGNO

Torna la strategia conveniente di FX Interactive. E sarà un altro successo.

DEVASTIAMO IN ALLEGRIA

Il motore grafico di *Sparta II*, unito a una buona resa della fisica, consentirà di abbattere strutture di una certa consistenza, come mura e intere foreste. Nel primo caso, ci verranno in aiuto alcune utili unità, come catapulte e torri d'assedio.

DA alcuni anni a questa parte, gli appassionati di strategia e non solo hanno imparato ad apprezzare i prodotti marchiati FX Interactive.

Il publisher spagnolo ha infatti deciso di battere la strada delle produzioni a prezzo concorrenziale, ma dall'alto livello qualitativo, mettendo in commercio titoli del calibro di *Imperium* e *Sparta*, solo per rimanere nell'ambito degli RTS. Titoli, questi, in grado di entusiasmare senza dover per forza ricorrere ad espedienti clamorosi. La ricetta è sempre la stessa: solida strategia in tempo reale condita da scelte di giocabilità conservative, certo, ma ottimamente bilanciate. FX può anche vantare grandi doti di talent scout, avendo permesso a software house poco note di offrire i propri lavori a un vasto pubblico. È successo coi bulgari di Haemimont, ora alle prese con un marchio prestigioso quale *Tropico*, quindi coi russi di World Forge, autori dell'apprezzato *Sparta* e oggi richiamati in cabina di regia per l'atteso sequel. Dopo aver focalizzato la propria attenzione sul periodo delle guerre persiane, i ragazzi moscoviti spostano di poco avanti le lancette della Storia, andando a coprire la breve, ma significativa parabola personale di Alessandro Magno. Il sottotitolo, del resto, parla chiaro: prepariamoci quindi a impersonare il grande condottiero lungo il suo cammino verso Oriente, lastricato di battaglie e insidie, di gloria e cadute.

L'atmosfera che ci accoglie una volta avviato *Sparta II* è quella ormai familiare degli RTS storici di casa FX. La modalità Campagna è il fulcro di tutta l'offerta World Forge: nei panni di Alessandro, figlio di Filippo II di Macedonia, avremo a che fare con le trame ordite dal cugino Aminta per sottrarci il trono. Da questo momento in avanti, se agiremo con accortezza, potremo rivivere tutte le grandiose imprese del re macedone, dai primi scontri militari in terra di Grecia fino alle vittorie sulle rive del fiume Indo, dopo aver sottomesso l'intero impero persiano.

Complessivamente, ci saranno una ventina di territori da conquistare, ognuno dei quali porrà il giocatore di fronte a obiettivi di volta in volta diversi. Eccoci, così, a dover liberare alcuni villaggi dai nemici, a devastare interi insediamenti o a conquistare passaggi fondamentali per il prosieguo della nostra campagna militare. Dal predecessore, *Sparta II* recupera una struttura votata eminentemente all'azione, il che si traduce in un'anima strategica molto dinamica, con le battaglie e gli assedi delle città a fare la parte del leone. Del resto, non si potrebbe riprodurre altrimenti la vittoriosa e fulminea cavalcata di Alessandro Magno, caratterizzata da veloci spostamenti sul territorio e attacchi a sorpresa ai danni delle truppe nemiche. Per ottenere tutto ciò, World Forge ha ridotto al minimo la classica natura "raccogli e costruisci", tipica degli RTS vecchia maniera. In *Sparta II*

Potremo sfruttare a nostro vantaggio la vegetazione, per cogliere il nemico di sorpresa.

Il controllo di un villaggio nemico sarà sottolineato dal cambio di colore dello stendardo.

I numerosi corsi d'acqua potranno essere superati grazie a navi e chiatte.

MACEDONI IN ITALIANO

Come tutte le principali produzioni FX Interactive, anche *Sparta II* si gioverà di una completa traduzione nella nostra lingua. L'opera è attualmente in via di completamento, ma quel che abbiamo potuto testare è già di buon livello, sia per quanto riguarda le voci, sia per i testi a schermo.

COME TI MIGLIORO L'EROE

Uno degli aspetti più interessanti di *Sparta II* è la possibilità di distribuire punti esperienza e di sbloccare abilità sempre più determinanti. I punti potranno essere liberamente distribuiti su tre voci diverse: Alessandro, Battaglia e Bucefalo. Nel primo caso, andremo a potenziare l'unità eroica principale (il Macedone, appunto), nel secondo rafforzeremo le caratteristiche di attacco e difesa del nostro esercito, mentre nel terzo svilupperemo le capacità motorie del nostro fedele destriero.

"*SPARTA II* RECUPERA UNA STRUTTURA VOTATA EMINENTEMENTE ALL'AZIONE"

avremo solo due tipologie di risorse, oro e minerali, che accumuleremo automaticamente nel corso delle nostre peripezie e che ci serviranno soprattutto per creare nuovi soldati e per equipaggiarli al meglio. A tal proposito, ricompare qui una delle caratteristiche più apprezzate del predecessore, ovvero la possibilità di raccogliere dopo una battaglia le armi dei nemici e di assegnarle in seguito ai nostri uomini, per rafforzarli ulteriormente.

Rispetto al passato, *Sparta II* pone ancor più l'accento sulle unità eroiche, in primis, ovviamente, il buon Alessandro. Seguendo una struttura che ricorda da vicino quella dei GdR, il gioco di FX Interactive consentirà di distribuire punti esperienza che sbloccheranno man mano una serie di abilità uniche, indispensabili per avere la meglio nelle fasi avanzate della partita. Una su tutte, la Furia di Battaglia ci permetterà di spazzare via un elevato numero di soldati avversari anche se gravemente feriti. Come facilmente intuibile, queste caratteristiche dovranno essere usate con parsimonia dal momento che avranno un tempo di "ricarica" abbastanza alto. Meglio, quindi, tenerle da parte per i momenti più impegnativi. Non solo, potremo anche migliorare le caratteristiche delle truppe e di Bucefalo, il nostro leggendario cavallo, che diventerà sempre più veloce negli spostamenti (e di strada da percorrere

Gli assedi saranno tra i momenti di maggior divertimento, grazie a catapulte e torri.

UN RE DA LEGGENDA

La storia di Alessandro Magno è frammista a leggenda, tanto straordinarie e inusuali sono state la sua ascesa e la sua repentina caduta. Figlio di Filippo II di Macedonia, nasce nel 356 a.C. Educato nel mito della classicità greca (Aristotele fu suo maestro), alla morte del padre Alessandro si lancia alla conquista di territori vastissimi. In dodici anni assoggetta l'impero persiano e l'Egitto, spingendosi fino all'India. Le sue fortune sono però di breve durata: durante il viaggio di ritorno verso la Macedonia, muore in circostanze misteriose, forse avvelenato, forse ucciso dalla malaria. Il suo vastissimo impero verrà ben presto smembrato e controllato dai suoi generali.

PROFESSIONE CONVENIENZA...

... È la filosofia che sta alla base dell'operato di FX Interactive, il produttore spagnolo da anni sulla breccia con un parco titoli che non teme rivali nel rapporto qualità-prezzo. Dando voce a software house talentuose, ma poco conosciute, il publisher iberico propone giochi nuovi di qualità medio-alta a prezzi spesso in linea con le edizioni budget dei più celebri marchi videoludici. Tra i tanti successi, ricordiamo la serie di avventure grafiche *Runaway*, il GdR *Drakensang* e i gestionali storici *Imperium Civitas*.

DALLA RUSSIA CON AMORE

La schiera di sviluppatori russi e dell'Est europeo si fa ogni giorno più nutrita. Di stanza a Mosca, World Forge è da sempre specializzata nella creazione di strategici in tempo reale a sfondo storico. Oltre ai due *Sparta*, da ricordare anche *The Golden Horde*, *The Fate of Hellas* e *Atlantis*.

ce ne sarà davvero tanta!). Ci saranno anche altre unità speciali, rappresentate dai generali di Alessandro, a loro volta dotate di abilità speciali e assolutamente fondamentali per la buona riuscita delle missioni (di norma, la morte di un generale determinerà la nostra sconfitta).

Anche dal punto di vista prettamente strategico, *Sparta II* ha in serbo una bella infornata di novità: il nuovo lavoro di World Forge ha infatti dalla sua una gestione del territorio mai così particolareggiata. In sostanza, le nostre azioni militari dovranno sempre tenere conto della natura fisica dell'ambiente che andremo ad affrontare, e lo stesso varrà per i nemici gestiti dall'Intelligenza Artificiale. Questo, unito a un buon grado di deformabilità delle strutture presenti su schermo, permetterà di sfondare mura, dare fuoco alla vegetazione e quant'altro. Non saranno poi infrequenti le imboscate nemiche, favorite dalle particolari condizioni dell'ambiente. Che dire, poi, della presenza di corsi d'acqua, superabili prendendo il controllo di chiatte e navi nemiche?

La grafica di *Sparta II* recupera lo stile del passato, e come tale si propone come semplice evoluzione del motore visto nel primo capitolo della serie. Aspettiamoci dunque un 3D di buona fattura, privo tuttavia di scelte tecniche clamorose. Se non altro, ciò consentirà anche ai possessori di PC non proprio pompati di godersi al meglio l'esperienza di gioco. La stessa chiarezza è riscontrabile nell'interfaccia, semplice e classicissima: con un paio di clic avremo tutto sotto controllo, dalla gestione delle unità alle formazioni da assumere in battaglia, agli ordini da impartire.

A poche settimane dalla pubblicazione, *Sparta II* ha tutte le carte in regola per bissare il successo del predecessore. Un successo fatto di semplicità, coerenza strategica e, non ultimo, un prezzo che non teme rivali, con il valore aggiunto di un supporto multiplayer che promette molto bene.

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

Genere: Sparatutto in prima persona
Casa: 2K Games
Sviluppatore: 2K Marin, 2K Australia (testing), Digital Extremes (multiplayer), Arkane Studios (level design)
Data di uscita: 9 febbraio 2010
Internet: www.bioshock2game.com
Giochi precedenti: La californiana 2K Marin raccoglie l'eredità di 2K Boston, ex Irrational Games, a sua volta fondata da ex membri di Looking Glass, tra cui il geniale Ken Levine. Oltre ad aver lavorato alla versione PlayStation 3 del primo *Bioshock*, i suoi sviluppatori hanno firmato, tra gli altri, *System Shock 2* e *SWAT 4*.

Bioshock 2

Bioshock 2 ha finalmente una data di uscita: 9 febbraio 2010. Non contenti, siamo andati a San Francisco a provare il gioco di persona, sia in singolo, sia in multiplayer. Preparatevi a vestire lo scafandro del Big Daddy!

IL momento in cui torneremo a immergerci negli abissi di follia (e non solo) del fantastico sparatutto in prima persona *Bioshock* si avvicina a passi da Big Daddy.

Al momento, ciò che si sa della trama di *Bioshock 2* è che sarà ambientata dieci anni dopo gli eventi del primo capitolo: la città sommersa di Rapture è ormai nelle mani della dottoressa Sofia Lamb, psicologa idealista che sta cercando di riportarla agli antichi splendori grazie a un nuovo gruppo di sorelline, bambine rapite dalle città sulle coste dell'Atlantico dalle Big Sister – l'equivalente femminile dei Big Daddy, al cui interno si trovano le ormai grandicelle fanciulle del primo episodio.

Per impedire che il piano della Lamb abbia successo, la dottoressa Tenenbaum decide di svegliare il protagonista, da dieci anni in coma, e di infilarlo nella tuta del prototipo del primo Big Daddy. Diversamente dai suoi "colleghi", la sua mente non è ancora stata cancellata e resa schiava dell'unico compito assegnato a questi colossi di metallo, ossia la protezione delle bambine impegnate nel recupero dell'ADAM (l'agente catalizzatore che permette di diventare dei super-uomini). Il suo ultimo ricordo, in una città che non riconosce più (nel frattempo c'è stata la guerra civile), è tuttavia quello della bambina che gli è stata affidata. Cos'altro fare se non mettersi alla sua ricerca? Le informazioni sulle missioni da svolgere e sul racconto degli eventi degli ultimi dieci anni passeranno attraverso i diari e le registrazioni audio recuperate nel corso del gioco, riprendendo la tecnica narrativa già utilizzata in *Bioshock*.

VISITA GUIDATA A RAPTURE

In una San Francisco sferzata dal vento gelido dell'oceano, 2K Games ha organizzato una presentazione di *Bioshock 2* cui GMC non poteva certo mancare. Ospite d'eccezione della giornata era Jordan Thomas, direttore creativo degli sviluppatori 2K Marin, cui è spettato il compito di presentare le novità che ci attenderanno in questo secondo capitolo.

Il primo dei due livelli visti nel corso dell'evento è stato giocato direttamente dagli sviluppatori e proiettato su un enorme maxi-schermo a beneficio dei presenti. La mappa era ambientata a Siren's Alley, il quartiere a luci rosse della città di Rapture, una zona ormai quasi completamente sommersa dall'acqua: l'obiettivo del giocatore era raggiungere e riattivare un'importante stazione di pompaggio; a complicare le cose ci si è messo il reverendo Simon Wales, uno dei luogotenenti della dottoressa Sofia, che da quelle parti aveva dato vita a un suo personalissimo culto religioso. La lotta contro questo "mini-boss" ha danneggiato parte della struttura di contenimento della città, costringendo il giocatore a una spettacolare quanto rapida fuga prima che l'acqua dell'oceano lo travolgesse con la sua furia. Subito dopo c'è stato il primo incontro con una Big Sister, "attivata" dal salvataggio di una sorellina. La Big Sister promette di essere uno degli avversari più tosti dell'intero gioco: diversamente dai Big Daddy, infatti, la "sorellona" è assai più agile e veloce nei movimenti, e come il protagonista è in grado di utilizzare i plasmidi, i potenziamenti che si ottengono spendendo l'ADAM raccolto.

La seconda mappa, quella che abbiamo potuto giocare di persona, si intitolava invece "Ryan Amusement's Park" ed era ambientata nel parco divertimenti di Rapture, o quel che ne rimane: tra un trenino distrutto che giaceva abbandonato sui binari e una serie di stand che raccontavano la storia della città, il nostro compito prevedeva di recuperare un biglietto d'ingresso utilizzando l'hacking remoto, di accompagnare una sorellina a recuperare ADAM da due cadaveri e di affrontare la Big Sister risvegliata da questo evento.

ADOZIONE A DISTANZA (RAVVICINATA)

La possibilità di adottare una bambinetta è una delle grandi novità di *Bioshock 2*, sia sul piano emotivo, sia per l'impatto che ha sulla giocabilità. Dopo aver sconfitto il Big Daddy che l'accompagna, è infatti possibile decidere se "mietere" la sorellina per raccoglierne l'ADAM, oppure se caricarsela sulle spalle e andare in giro a prenderne un altro po'.

In questo caso, una volta esaurito il suo compito, la bambina potrà essere salvata (ossia resa nuovamente umana) e liberata, oppure "mietuta" come avveniva nel primo *Bioshock*. L'impatto emotivo è forte, perché permette di vivere in prima persona uno dei momenti più toccanti e ugualmente

CITTÀ VECCHIA, CITTÀ NUOVA

La campagna single player di *Bioshock 2* sarà costituita per il novanta percento circa da ambientazioni inedite. Il che, per un seguito che si svolge nello stesso posto del primo capitolo è quasi paradossale. Per quel poco che abbiamo potuto vedere a San Francisco, comunque, si fatica a cogliere il balzo temporale di dieci anni: in termini estetici non sembra passato un giorno dal primo *Bioshock*. In compenso, anzi, forse proprio per questo, il fascino di Rapture non perde un grammo dello smalto che l'ha sempre contraddistinto, con le sue architetture ardite, gli elementi di contorno e le grafiche amabilmente rétro: a meno di voler giocare guardando le lancette dell'orologio, perdersi a leggere i manifesti e ad ammirare la cura certosina posta nella realizzazione dei livelli rimane sempre uno dei punti di forza dell'esperienza "*Bioshock*".

Un Big Daddy in versione multiplayer: intimidisce forse un po' meno del solito, ma è potente quanto basta per fraggare a mani basse chiunque gli capiti sotto tiro.

Il grosso ordigno sulle spalle del Rumbler è un lanciamissili portatile. Bisognerà aspettare *Bioshock 3* per averne uno anche noi?

CARTOLINE RICORDO

L'aspetto più divertente della sessione di sfide online di *Bioshock 2*? La riuscita combinazione di plasmidi e armi da usare simultaneamente, che consente virtuosismi come quello che segue. Durante un team deathmatch, abbiamo sparato una fucilata a un tizio che correva verso di noi e abbiamo attivato il plasmide "aero dash", per spiccare un balzo in avanti compiendo, al tempo stesso, una rotazione di 180 gradi; a quel punto, ci siamo trovati alle sue spalle e abbiamo potuto assestargli allegramente un altro colpo, mettendolo al tappeto prima ancora che si accorgesse di cosa stava succedendo. Un piccolo capolavoro di cui andiamo molto, molto fieri.

Si possono finalmente usare contemporaneamente armi e plasmidi, con risultati appaganti sia dal punto di vista estetico, sia da quello del risultato offensivo.

raccapriccianti del titolo originale; al tempo stesso, le novità in termini di giocabilità sono altrettanto corpose. Quando si appoggia a terra la sorellina per consentirle di raccogliere l'ADAM da un cadavere, infatti, il gioco avverte dell'imminente arrivo di un nugolo di ricombinanti (gli abitanti di Rapture devastati dall'abuso del mutageno), i quali cercheranno di impedirglielo. Il giocatore avrà quindi alcuni minuti a disposizione per studiare l'ambiente circostante, fare l'inventario delle munizioni e pianificare la strategia migliore per affrontare i nemici, predisponendo trappole, valutando i possibili punti di ingresso, e via di questo passo. Si tratta di una svolta "tattica" che aggiunge notevole profondità e varietà ai combattimenti, grazie anche ai passi avanti compiuti dagli stessi ricombinanti.
I dieci anni trascorsi dalla prima Rapture, infatti, offrono agli sviluppatori la scusa per introdurre nuovi nemici (tra cui un enorme bestione muscoloso chiamato Brute), che si muovono e si comportano in maniera un po' meno stupida dei loro predecessori: oltre a curarsi ai distributori automatici come il protagonista, sono in grado di trovare copertura dietro i ripari di una mappa e di compiere abili manovre evasive. I combattimenti, compresi quelli durante la raccolta di ADAM delle sorelline, risultano meno ripetitivi e più dinamici.

LA TRIVELLA È COME IL PREZZEMOLO

Come ogni seguito che si rispetti, anche in *Bioshock 2* debuttano una serie di novità per l'arsenale del protagonista: la prima e più vistosa (anche in termini di spazio occupato sullo schermo) è la trivella portatile, uno dei tratti distintivi del Big Daddy e che potremo finalmente utilizzare – con grande gusto – sui nemici. Il suo uso è però limitato al quantitativo di carburante nel serbatoio, che dovrà quindi periodicamente essere acquistato nelle apposite "macchinette" presenti nei livelli, esattamente come le altre munizioni.

Abbiamo poi una spara-lance in grado di infilzare gli avversari al muro e una pistola lancia-rivetti alquanto potente, cui si affiancano ordigni più tradizionali quali pistole e mitragliatrici. Trivella esclusa, tutte le armi possono impiegare diversi proiettili dalla resa più o meno devastante: alcuni rivetti, per esempio, sono utilizzabili come mine che esplodono all'impatto, ideali per prepararsi all'arrivo dei ricombinanti durante le imboscate di cui sopra. Ogni arma può inoltre essere usata anche come corpo contundente negli scontri ravvicinati, qualora ci si trovasse a corto di munizioni.

Debuttano anche le torrette mitragliatrici automatiche, di solito piazzate dal Rumbler (un nuovo tipo Big Daddy) e che è possibile manomettere a proprio vantaggio. Non mancano

BIG DADDY – PASSIONE SCASSINATORE

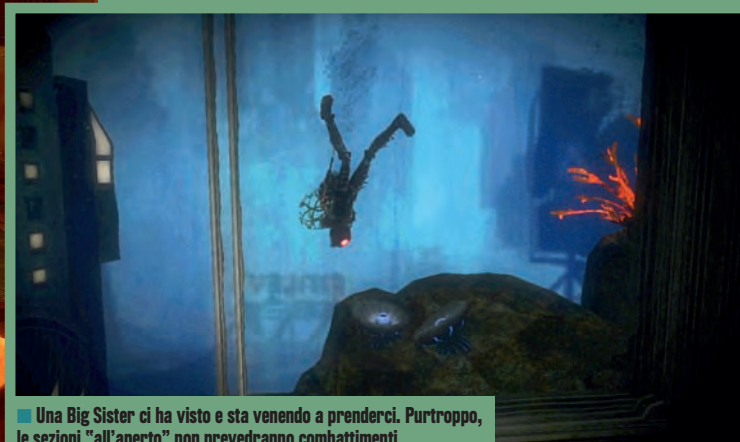
In *Bioshock 2* cambia in maniera drastica il modello di hack delle macchine, il minigioco che permetteva di scassinare i distributori automatici di proiettili e di potenziamenti per i plasmidi, così da ottenere prezzi più vantaggiosi. Abbandonato il clone di *Pipemania*, avremo a che fare con un giochino in tempo reale replicabile all'infinito in caso di errore, il che azzera la – pur minima – tensione dovuta al rischio di fallire, rendendo l'intero processo inutile dal punto di vista concettuale. Debutta anche l'hacking remoto, grazie alla possibilità di sparare un apposito "dardo" che consente di scassinare macchine non raggiungibili o a cui è meglio non avvicinarsi troppo, come le torrette mitragliatrici.

Il plasmide incendiario dà sempre grande soddisfazione. A meno di non darsi fuoco da soli, cosa che nella concitazione degli scontri non accade di rado.

Signore e signori, il Rumbler! Che nell'azzeccata traduzione italiana conosceremo come "Sferragliatore".

L'INCOGNITA DELLA "SORELLONA"

Per quanto stupido, goffo e impacciato nei movimenti, il Big Daddy rimane sempre un osso duro da sconfiggere, e gli scontri affrontati durante la nostra sessione di prova in quel di San Francisco l'hanno ampiamente confermato. Ci ha lasciato un po' più perplessi l'unico combattimento con la Big Sister, che in effetti è più agile, utilizza i plasmidi tanto quanto il protagonista e dovrebbe avere un'Intelligenza Artificiale assai più evoluta: una sorta di bot a difficoltà alta, per intenderci. Abbiamo trovato assai facile, invece, riuscire a gettarla al tappeto, più di quanto oggettivamente ci attendessimo. I rappresentanti di 2K Marin, messi alle corde sull'argomento, hanno ammesso di aver "addolcito" il livello di difficoltà per consentire a tutti i presenti di arrivare alla fine della mappa nel limitato tempo a disposizione. Non possiamo che sperare che il problema fosse solo questo...

I personaggi delle partite online potranno essere personalizzati con assurde maschere e con una diversa arma per il corpo a corpo, in questo caso un pratico uncino da macellaio.

Una Big Sister ci ha visto e sta venendo a prenderci. Purtroppo, le sezioni "all'aperto" non prevedranno combattimenti.

plasmidi inediti e versioni più evolute di quelli visti nel primo capitolo: la telecinesi, per raccogliere oggetti da spedire in faccia agli avversari o respingerne i colpi; l'aero dash, che consente di coprire diversi metri in pochi istanti; e il winter blast, che al massimo livello congela i nemici e per poi sgretolarli con un colpo ben assestato, come in "Terminator 2".

È IL MULTIPLAYER, BELLEZZA!

A San Francisco siamo riusciti a provare tutte e tre le nuove modalità multiplayer di *Bioshock 2*: Survival of the Fittest, il classico deathmatch tutti contro tutti; Civil War, deathmatch a squadre; e Capture the Sister, l'equivalente del cattura la bandiera con una sorellina al posto della tradizionale bandiera.

Particolare curioso e non trascurabile, le mappe sono ambientate qualche anno prima degli eventi narrati nel primo *Bioshock*, espandendo così l'universo di Rapture sia dal punto di vista visivo (con molti degli ambienti familiari ai giocatori presentati nella loro condizione originale), sia da quello della trama, grazie a nuovi estratti audio e informazioni accessibili solo con il "crescere" del personaggio.

Delle tre, la modalità più divertente si è rivelata – ed era piuttosto prevedibile – quella con le sorelline, che si infuriano e ci graffiano la faccia quando le rubiamo, e in cui un giocatore del team difensivo inizia la partita come Big Daddy, con il vantaggio che ne deriva in termini di potenza di fuoco e di resistenza ai colpi nemici. Questa piccola chicca è presente anche nelle altre due modalità, seppur limitata alla comparsa nella mappa, in un punto casuale, di una tuta da indossare e che conferisce un breve vantaggio al giocatore che la raccoglie o alla squadra di cui fa parte.
Digital Extremes, "assoldata" da 2K Games per lo sviluppo della parte online di *Bioshock 2*, ha svolto un ottimo lavoro, sfruttando al meglio il non poco materiale a disposizione e creando una solida base in cui dar vita a scontri frenetici e divertenti. Resta il fatto che anche il seguito, come il primo episodio, è fortemente centrato sull'esperienza single player e non si presta più di tanto a questo stile di gioco. La perplessità maggiore riguarda proprio la sua longevità: con i vari *Modern Warfare* o *Left 4 Dead* che dominano la scena PC, quanto ci vorrà dall'uscita di *Bioshock 2* prima che i suoi server si ritrovino pressoché deserti?

Resta la speranza, ma da questo punto di vista 2K Games non si è voluta sbilanciare, che i possessori della versione PC possano mettere le mani su qualche Mod sfizioso: una delle poche strade in grado di garantire al multiplayer una maggiore chance di sopravvivenza. Tanto per dirne una, come lo immaginate uno scontro tra soli Big Daddy che si trivellano di santa ragione?

GIOCHI COMPUTER

Assassin's Creed

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Azione
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** Marzo
- **Internet:** http://assassinscreed.it.ubi.com/assassins-creed-2/
- **Giochi precedenti:** Gli studi di Montreal sono la punta di diamante della scuderia di Ubisoft e possono vantare un curriculum con titoli del calibro di *Splinter Cell* e *Prince of Persia*. Hanno firmato anche il primo *Assassin's Creed*.

In missione per conto di GMC, **Fabio Bortolotti** vola a Parigi per infilarsi nell'Animus di Ubisoft e scoprire tutti i segreti della prossima avventura di Desmond Miles, e del suo "nuovo" amico Ezio Auditore.

A due anni di distanza dal primo *Assassin's Creed*, diventato istantaneamente uno dei cavalli di battaglia di Ubisoft, gli sviluppatori dei rinomati studi di Montreal sono quasi pronti a lanciare sul mercato l'atteso seguito, che ci rimetterà negli scomodi panni di Desmond Miles e, per l'occasione, in quelli del suo antenato Ezio Auditore da Firenze, calandoci nella pittoresca ambientazione dell'Italia rinascimentale.

Per saperne di più, ci siamo incontrati a Parigi con Benoit Lambert, game director, il quale ci ha messo a disposizione una versione non definitiva di *Assassin's Creed 2* e ha risposto alle nostre tante domande. Con il suo aiuto abbiamo avuto modo di giocare tutta l'introduzione, per poi saltare a delle fasi più avanzate (verso metà dell'avventura), avendo un gradevole assaggio di tutte le novità di questo promettente secondo capitolo.

Almeno in superficie, lo scopo di *Assassin's Creed 2* è rimasto identico a quello del primo episodio, il cui stile è riconoscibile sin dal primo fotogramma. Abbiamo delle ampie città in cui il protagonista può muoversi liberamente, arrampicandosi sugli edifici e saltando come un acrobata da un tetto all'altro. L'obiettivo è uccidere il proprio bersaglio e, per farlo, è necessario eliminare le guardie mostrando la propria abilità in combattimento, o all'occorrenza fuggendo, sfruttando vari nascondigli e interagendo con gli abitanti per mimetizzarsi tra loro. Proprio come nel primo *Assassin's Creed*, il tutto si regge su un sistema di controllo molto semplice, che grazie alla pressione di un tasto passa dalle azioni silenziose e socialmente accettate, come la camminata e le spinte, a quelle che attirano l'attenzione, come i pugni e le arrampicate.

Niente di nuovo sotto il sole, dunque? Non proprio. Da un lato, Ubisoft Montreal ha deciso di non cambiare più di tanto la squadra che vince, mantenendo gli elementi chiave sostanzialmente inalterati. Dall'altro, conscia dei problemi della grande avventura di Altair, ha cercato di risolverli ascoltando le critiche dei giocatori e della stampa, che pur notando il valore del gioco hanno constatato molte delle sue pochezze. Non è un mistero che lo sviluppo del primo *Assassin's Creed* si sia chiuso troppo in fretta, senza lasciare ai programmatori il tempo di rifinire dettagli importanti, quali il ritmo di gioco, e di rimuovere i molti bug presenti. Questa volta, però, gli studi di Montreal

I MISTERI DI DESMOND

La trama è senza dubbio uno dei punti forti di *Assassin's Creed 2*, e ci ha intrigato sin dalle prime battute. Per non rovinarvi la sorpresa, ci limitiamo a riportare qui sotto ciò che abbiamo scoperto durante la nostra sessione. Ci sono spoiler per tutti i gusti, quindi capovolgete la rivista e leggete solo se siete degli inguaribili curiosi.

Il nostro Desmond Miles è prigioniero alla Abstergo, il luogo in cui ha rivissuto i ricordi di Altair attraverso l'Animus. A un tratto, arriva Lucy Stillman, che apre la sua cella per lasciarlo fuggire, facendo una tappa all'Animus per rubare insieme a lui i dati su un tale "Ezio Auditore". Durante la fuga, i due attraversano una sala gigantesca, con centinaia di Animus in stanze con muri trasparenti. Desmond scopre un codice d'accesso grazie ai poteri che ha acquisito a furia di usare l'Animus, e, dopo un rapido scontro con le guardie, i due sono fuori dalla Abstergo. Lucy conduce Desmond da certi suoi amici, che da anni lottano insieme a lei contro la Abstergo. Hanno sviluppato un Animus più avanzato, pur non avendo i mezzi e le risorse della corporazione, e grazie all'aiuto di Desmond investigheranno su Ezio Auditore da Firenze, un nobile antenato del nostro eroe, diventato un Assassino a causa di un machiavellico complotto dei Templari.

■ I livelli lineari sono forse la più interessante tra le innovazioni di *Assassin's Creed 2*. Che sia lecito aspettarsi uno spin-off?

■ Ezio potrà comprare e sbloccare armi aggiuntive, tutte associate a tecniche particolari.

■ Nuotare ci darà nuove vie di fuga, ma anche tanti modi per uccidere silenziosamente.

hanno avuto modo di partire da una solida base, e di concentrarsi sulle tante piccole finezze che possono fare la differenza tra un buon titolo e un capolavoro.

La principale preoccupazione è stata quella di aggiungere un po' di pepe al solito tran tran, differenziando gli incarichi affidati al protagonista e rimuovendo le fasi più noiose. "Abbiamo studiato vari elementi, come inseguimento, combattimento, fuga, scorta e furtività" spiega Benoit Lambert, "e mescolandoli siamo riusciti a creare 130 missioni tutte diverse tra loro." La tecnica, dunque, è praticamente la stessa utilizzata nei vari *Grand Theft Auto* e, a giudicare dalle prime ore, il risultato è soddisfacente.

Non ci è capitato di fare due volte la stessa cosa, e l'alternarsi di vari elementi di gioco, insieme al proseguire della trama, comunica una sensazione di costante novità, rafforzata anche dalla crescita delle abilità del protagonista. In particolare, abbiamo notato con somma gioia come la noiosa struttura investigativa

"L'alternarsi di vari elementi di gioco comunica una sensazione di costante novità"

del primo episodio sia stata esplicitamente cestinata, lasciando spazio a un sistema aperto di missioni più rapido e vario. Intendiamoci, pur percependo le tante piccole innovazioni è evidente come la radice di *Assassin's Creed* sia la stessa, anche dal punto di vista della sfida vera e propria. I giocatori più accaniti, infatti, non avevano apprezzato il sistema di controllo dell'originale, che semplificava eccessivamente molte delle azioni da compiere. Anche in questo secondo episodio, pur essendoci momenti che chiedono un relativo impegno, come i combattimenti, si ha spesso la sensazione che basti premere un tasto per cavarsela, e che vedere le spettacolari movenze di Ezio non sia la ricompensa di una buona giocata, bensì una costante garantita a chiunque abbia un pollice opponibile. La nostra non è una critica, ma una constatazione, perché a prescindere dalla difficoltà, forse troppo bassa per i videogiocatori più accaniti, *Assassin's Creed 2* risulta piacevole, godibile e bello da vedere.

I paesaggi delle città italiane (Firenze, Venezia, Roma e la campagna toscana) sono riprodotti con grande stile, nonostante alcune ovvie licenze poetiche, e i dettagli del mondo di gioco sono infinitamente più curati. Basta osservare i movimenti della gente e ascoltare i dialoghi per percepire un salto di qualità, che rende l'atmosfera più vivida, credibile e interattiva. Già, perché girando per "le vie del Rinascimento" vi imbatterete in medici, mercanti d'arte e d'armi,

PRINCE OF FIRENZE

Per spezzare il tran tran della libera esplorazione delle città, i programmatori hanno incluso dei livelli segreti, con struttura lineare, che ricordano da vicino quanto abbiamo visto nei primi *Prince of Persia* di Ubisoft. Ci sono salti e acrobazie da fare, e buona parte della difficoltà sta nel decifrare il percorso corretto e nel combattere gli occasionali nemici che si parano davanti a Ezio. Sarà da vedere se tutti i livelli saranno piacevoli e ben strutturati come quello che abbiamo provato, ma di certo si tratta di un'aggiunta valida e ricca di potenzialità.

Nel mondo digitale, come in quello reale, la bellezza femminile distrae anche il più ferreo dei maschietti.

IL NOBILE PROTAGONISTA

Vi abbiamo svelato i primi segreti sulla parte di trama che riguarda Desmond Miles, e faremo lo stesso con le avventure di Ezio Auditore, l'antenato del quale rivivremo le avventure grazie all'Animus. L'avvertenza è sempre la stessa: se non volete rovinarvi la sorpresa, fermatevi qui e non capovolgete GMC!

Ezio è un giovane nobile fiorentino, figlio di un facoltoso banchiere. La sua vita è allegra e senza preoccupazioni, tra una baruffa con i giovani di altre famiglie e un'incursione amorosa nella stanza di qualche procace fanciulla. Nel tutorial vivremo una sua giornata tipo, che ci mostrerà i controlli e ci lascerà modo di conoscere i personaggi principali, affezionandoci ai familiari di Ezio. Peccato che, a causa di un complotto, il padre e i due fratelli verranno giustiziati in piazza, lasciando a Ezio l'onere di vendicarli, e di raccogliere la difficile eredità lasciatagli. Un vestito da assassino e un mistero da risolvere...

La riproduzione delle città italiane è soddisfacente, specie per quel che riguarda i monumenti più famosi.

e addirittura in ladri da reclutare per le missioni più difficili, o in seducenti cortigiane da assoldare per distrarre le guardie. Inoltre, piccole aggiunte come la possibilità di nuotare e pilotare barche vanno ad ampliare ulteriormente il ventaglio di azioni a disposizione del giocatore, rendendo le fughe e le fasi di esplorazione più ricche e interessanti. Altra aggiunta degna di nota riguarda una bella revisione dell'Intelligenza Artificiale che, insieme a un sistema di combattimento più complesso, con parate e mosse per disarmare, comunica una sensazione di sfida e pericolo decisamente più emozionante di quella del primo episodio.

Oltre a questo, i tempi di sviluppo più ragionevoli hanno consentito a Ubisoft Montreal di concentrarsi anche sul "contorno" della campagna principale, con l'introduzione di una Villa in cui si accumulano i tesori raccolti e si investono i soldi guadagnati (un po' come le varie Croft Mansion di *Tomb Raider*), e di una serie di livelli lineari, ambientati in dungeon e sotterranei separati dalle città principali. Si tratta, in buona sostanza, di livelli molto simili a quelli dei primi *Prince of Persia*, nei quali bisogna arrivare da un punto A a un punto B risolvendo dei semplici enigmi e muovendosi acrobaticamente tra ostacoli e insidie. Durante la nostra prova, ne abbiamo incontrato uno, sotto il Duomo di Firenze, e siamo rimasti colpiti da come le meccaniche di gioco funzionino bene, o forse anche meglio, se private della libertà di azione e di esplorazione. Questi livelli saranno segreti, e completandoli tutti si otterranno pezzi di reliquie che sbloccheranno bonus e oggetti aggiuntivi. L'idea è buona, funziona, e soprattutto spezza il ritmo di gioco con sezioni diverse, in ambientazioni chiuse, che rendono ancora più vario il tutto.

Siamo rimasti colpiti da *Assassin's Creed 2*, specie dopo le ferme critiche che avevamo mosso al primo capitolo (accolto con un tiepido 7,5 sul numero 142 di GMC). Siamo davanti a un titolo più evoluto, che ha sviluppato nella giusta direzione i punti forti del suo predecessore, senza aver paura di scartare quelli più deboli. Detto questo, però, siamo un po' preoccupati dal fatto che nel gioco si notano ancora bug e imperfezioni, specie per quanto riguarda il riconoscimento degli appigli durante le scalate. Abbiamo chiesto lumi a Benoit Lambert, il quale ha cercato di tranquillizzarci affermando che più di 300 persone stanno lavorando al testing e alla correzione dei bug, e che il gioco compie passi da gigante di giorno in giorno. Ci auguriamo sia sufficiente, anche perché sarebbe un peccato se *Assassin's Creed 2*, così bello e promettente, fallisse per dei futili inconvenienti tecnici. GIOCHI COMPUTER

Tra le maglie della Grande Rete sta per riaccendersi lo scontro tra Federazione e Klingon. La USS GMC ha inviato il prode **Alberto "Pape" Falchi** presso il quartier generale di Cryptic, in California, per scoprire i nuovi mondi di *Star Trek Online*!

CREARE un gioco di ruolo online (MMORPG) sfruttando una licenza prestigiosa come quella di "Star Trek" richiede coraggio e determinazione.

Chiunque si lanci in un'impresa simile deve infatti "scontrarsi" con gli oltre 13 milioni di abbonati di *World of Warcraft*, il titolo fantasy di Blizzard che da solo si prende una fetta enorme del mercato. A ciò si aggiunga che i trekker, ovvero i fan della serie televisiva ideata nel 1966 da Gene Roddenberry, sono incredibilmente legati all'universo del capitano Kirk & compagni, e tendono a essere estremamente critici sulle interpretazioni troppo libere e non perfettamente in linea con la loro personalissima bibbia. Un po' come accade agli appassionati di "Guerre Stellari". Proprio il successo, almeno iniziale, di *Star Wars Galaxies* dà molte speranze a Cryptic, gli sviluppatori di *Star Trek Online*, a dimostrazione che, se un gioco di questo tipo è ben fatto e rispetta l'universo in cui è ambientato, allora diventa possibile accontentare anche i palati raffinati di chi lo segue con estrema attenzione.

Ci siamo teletrasportati negli studi di Cryptic, a Los Gatos (in California), per chiacchierare con i programmatori e analizzare con il nostro tricorder le caratteristiche di *Star Trek Online*. La prima domanda che abbiamo posto riguardava proprio le eventuali difficoltà che gli sviluppatori hanno incontrato nel gestire la licenza di "Star Trek" con la CBS (che detiene i diritti della serie), quali limitazioni sono state loro imposte e quante volte hanno dovuto buttare mesi di lavoro perché il risultato non veniva considerato "in linea".

Abbiamo ottenuto una risposta differente da quella che ci saremmo aspettati e, a quanto pare, tutto è filato liscio: "Il team è composto da professionisti e da appassionati della serie, con un grande rispetto per la licenza su cui stiamo lavorando", ci ha detto Craig Zinkievich, producer di *Star Trek Online*, suggerendoci con questa frase che, in fin dei conti, i giudici più severi sono proprio coloro che il gioco lo stanno realizzando. Zinkievich ha continuato: "Alla CBS hanno capito le nostre esigenze e ci hanno dato la libertà necessaria per inserire contenuti inediti". Mentre parlava, su uno schermo appariva l'editor dei personaggi e delle navi spaziali, tramite il quale i giocatori potranno realizzare i propri sogni, scegliendosi la razza (provando anche combinazioni peculiari), le uniformi e – naturalmente – andando a ritoccare ogni particolare, che si tratti delle sopracciglia o della forma e dimensione di ogni parte del corpo.

L'aspetto più divertente dell'editor di *Star Trek Online* consiste nel fatto che il protagonista non sarà rappresentato solo da un avatar, come in tutti i MMORPG. Il giocatore vestirà sì i panni di un capitano, ovvero l'alter ego principale, ma le sue caratteristiche non saranno le uniche a plasmare l'eroe: al Picard (o alla Janeway) della situazione, infatti, andranno legati la nave che comanderà e il suo equipaggio, con quattro fondamentali assistenti di bordo, anche loro completamente personalizzabili per quanto riguarda aspetto e abilità. Potremo dunque dilettarci nel ricreare il nostro equipaggio preferito ispirandoci a quelli delle serie TV, così come inventarci tutto di sana pianta.

Una volta realizzati capitano, nave ed equipaggio, sarà tempo di lanciarsi nel gioco, dedicando le prime ore a una sorta di fondamentale tutorial che aiuterà a comprenderne la complessa interfaccia. Finito questo, si entrerà nel vivo, selezionando finalmente se allearsi alla Federazione o ai Klingon. *Star Trek Online* è ambientato sia nello spazio, sia sui pianeti, esattamente come impone la tradizione della serie. Il sistema di controllo è inizialmente ostico e, nonostante venga utilizzato il classico schema WASD per lo spostamento, sarà

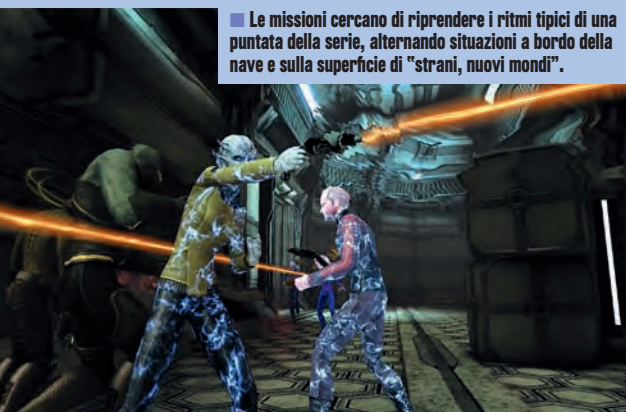
SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** MMORPG
- **Casa:** Namco Bandai
- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Data di uscita:** Inizio 2010
- **Internet:** www.startrekonline.com
- **Giochi precedenti:** Cryptic è specializzata in MMORPG, e in passato ci ha donato perle come *City of Heores* e *City of Villains*, mentre più recentemente ha fatto parlare di sé per il divertente *Champions Online*, tutti a base di supereroi (e super-cattivi). Un pedigree non da poco.

Star Trek
Online

QUANDO, COME E DOVE

Star Trek Online è ambientato nel 2409, una trentina d'anni dopo il decimo film "Star Trek La Nemesi", nella linea temporale standard (quindi, non modificata dagli avvenimenti dell'ultima pellicola, del 2009 e diretta da J.J. Abrams). Ciò ha permesso a Cryptic di prendere spunto da tutto l'universo di "Star Trek" e di avere piena libertà per quanto riguarda la trama del MMORPG. Ci è stato assicurato anche che non mancheranno i viaggi nel passato, che spesso rimanderanno ad alcune delle situazioni più epiche della saga. Scordatevi, però, d'incontrare qualche storico capitano: per quelli, i diritti non ci sono.

Le spettacolari battaglie spaziali sono l'aspetto meglio riuscito del gioco.

Le missioni cercano di riprendere i ritmi tipici di una puntata della serie, alternando situazioni a bordo della nave e sulla superficie di "strani, nuovi mondi".

Tutto è perfettamente coerente con l'universo di "Star Trek": personaggi, ambientazioni, uniformi e anche i tanti piccoli dettagli.

NARRAZIONE ONLINE

Cryptic ci tiene a sottolineare che il suo MMORPG di "Star Trek" è basato su una storia e non su una serie di missioni senza soluzione di continuità. È piacevole notare che ogni passo, sia nello spazio o sulla superficie di un pianeta, viene introdotto da alcune righe di testo che spiegano il contesto e aiutano il giocatore a immedesimarsi in un capitano.

"Il protagonista non sarà rappresentato solo da un avatar, ma anche da una nave e dal suo equipaggio"

necessario parecchio allenamento per districarsi nella miriade di comandi disponibili: oltre al movimento e alla velocità, bisognerà infatti maneggiare le armi (selezionando fra raggi di vario tipo, mine e i più potenti siluri, nello spazio), attivare o disattivare le specialità dei membri dell'equipaggio (incrementare la potenza dei siluri, piuttosto che prediligere una maggior manovrabilità, o una velocità da record per allontanarsi da situazioni spinose, giusto per citare alcuni esempi) e, contemporaneamente, gestire gli scudi, ridistribuendo l'energia da un lato all'altro della nave.

È questa complessità a rendere divertenti le battaglie spaziali di *Star Trek Online*, che stringi stringi si riducono a una versione evoluta e tridimensionale di *Pirates!* di Sid Meier, impreziosita in questo caso dalle tante opzioni e dalla possibilità di giocare in multiplayer. Le meccaniche non cambiano molto, una volta scesi sulla superficie dei pianeti con quattro ufficiali di supporto. Alla fine, nei combattimenti a piedi ci si limita a scegliere dove posizionare il personaggio e poi a cliccare come forsennati selezionando fra i tipi di colpi disponibili, le armi e, ancora, le abilità del capitano e dei suoi aiutanti. Se tali sezioni fossero state realizzate nello stile di *Mass Effect*, potrebbero essere dei gioielli. In realtà, sono molto meno esaltanti. Sia perché, alla fine, il numero di abilità e armi è inferiore e meno complesso rispetto a quanto visto nel capolavoro di BioWare, sia perché la struttura dei livelli e l'Intelligenza Artificiale lasciano a desiderare. Con tutta la buona volontà, non siamo riusciti a impostare particolari strategie, limitandoci a cliccare e a muovere il capitano, sperando che tutto andasse liscio e litigando spesso con i controlli che ancora non funzionavano a dovere (lo stesso dicasi per le animazioni, in fase embrionale a quanto ci è stato detto).

Fino a qui, potrebbe sembrare la descrizione di un gioco single player. Effettivamente, è proprio l'impressione che abbiamo avuto all'inizio. In *Star Trek Online* si possono infatti formare party di un massimo di cinque partecipanti, ma le meccaniche non sono molto differenti rispetto al giocare da soli, soprattutto quando si è appiedati: al posto dei quattro ufficiali di supporto, si avranno altrettanti capitani "in carne e ossa", con il risultato che gli scontri raramente saranno epici, almeno per

LUNGA VITA E GIOCABILITÀ

TATTICHE SPAZIALI

L'approccio alle battaglie spaziali di *Star Trek Online* ricorda da vicino quello di *Pirates!* di Sid Meier: si cerca di affiancare la nave avversaria e la si devasta di colpi. Nel caso di *STO*, le tattiche sono più complesse, merito anche della possibilità di gestire gli scudi e la configurazione del vascello (difesa, attacco, bilanciata e veloce), nonché le abilità degli ufficiali di bordo. In ogni caso, il concetto base è quello di distruggere gli scudi nemici concentrando su un lato della nave il fuoco dei phaser, per poi lanciare una salva di siluri appena le difese sono state abbassate. Giocando da soli è decisamente complesso, ma in multiplayer tutto risulta più semplice e divertente.

I pianeti autogenerati sono spettacolari dal punto di vista grafico, ma non sempre la loro struttura si presta alle esigenze dettate dalla giocabilità.

Personalizzare e migliorare la propria astronave è fondamentale, tanto quanto prendersi cura del personaggio principale.

TERRAFORMARE UN MONDO

I pianeti che andrete a esplorare sono stati generati in maniera casuale dal computer. Solo successivamente sono stati apportati alcuni ritocchi a mano per migliorare determinate aree, o per renderli simili a luoghi citati nella saga di "Star Trek". Il problema di tale approccio è che, per quanto abbiamo potuto vedere, la qualità dei livelli si rivela decisamente bassa.

La specializzazione di ogni membro dell'equipaggio si rivelerà fondamentale sia nelle battaglie spaziali, sia in quelle sui pianeti.

In caso di morte, il personaggio rinasce in una manciata di secondi.

quanto riguarda il PvE (Player vs Enemy, giocatore contro computer, insomma).
Lo stesso limite del party di cinque persone si applica anche alle battaglie spaziali: insieme a quattro amici, bisognerà vedersela con gli avversari. La sensazione era quella di giocare in cooperativa, più che a un MMORPG, ma i programmatori ci hanno assicurato che non mancheranno momenti in cui una ventina di utenti potranno ritrovarsi contemporaneamente, per dare vita a grandiose battaglie. Peccato che non sia stato possibile visionare questi livelli, che forse ci avrebbero dato una migliore idea delle potenzialità di *Star Trek Online*. Peccato anche che i programmatori non abbiamo voluto sbilanciarsi dandoci indicazioni sul PvP (Player vs Player, giocatore contro giocatore): sarà presente e sarà possibile ingaggiare sfide con tanti giocatori in carne e ossa, ma non siamo riusciti a ottenere ulteriori dettagli, oltre al fatto che le uniche due fazioni in lotta saranno Klingon e Federazione.
Nel corso della nostra missione sul pianeta Cryptic, non abbiamo visto tutto quello che *Star Trek Online* può offrire, ma ne abbiamo saggiato la struttura e le promesse, e dobbiamo ammettere che necessita di varie rifiniture, se vuole imporsi nel difficile mondo dei MMORPG. Le battaglie nello spazio ci hanno entusiasmato, ma temiamo che alla lunga risultino piuttosto ripetitive. Si può ricercare la varietà cambiando e aggiornando il proprio vascello, o continuando a far crescere d'esperienza l'equipaggio (che quindi acquisirà nuove abilità), ma non ci siamo mai sentiti dei veri capitani al comando dell'Enterprise o della Voyager. Non abbiamo mai provato quella sensazione di potere o di terrore, nel sapere che stavamo rischiando l'incolumità della nave e delle centinaia di membri dell'equipaggio. In parte perché, una volta morti, si riappare nel giro di pochi secondi, senza alcuna penalità.
Le sezioni sui pianeti soffrono dei medesimi problemi, cui vanno aggiunti i limiti nel design dei livelli. *Star Trek Online* non ci ha dunque rapito come avremmo voluto, ma è innegabile che alcuni spunti siano decisamente interessanti, e i programmatori hanno dimostrato di avere degli ottimi obiettivi, che si concluderanno con il lancio del titolo. Nelle loro intenzioni, infatti, *Star Trek Online* verrà costantemente aggiornato, come si conviene a un MMORPG degno di tale nome (e intenzionato a sopravvivere).
Considerando che il debutto del gioco è previsto per i primi mesi del 2010, non manca il tempo per aggiustare il tiro e rifinire il lavoro. Speriamo che Cryptic usi saggiamente i mesi a propria disposizione: da fan di "Star Trek", ameremmo non poco sentirci veramente come l'inarrivabile Kirk al comando della maestosa USS Enterprise NCC-1701.

GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Abbiamo finalmente fra le mani una nuova GPU, l'ultima arrivata di casa ATI. Non vi anticipiamo nulla, oltre al fatto che non delude le aspettative. Così come non delude il Core i5 di Intel, che si appoggia al nuovo chipset P55, proprio quello montato sulla Gigabyte GA-P55-UD6 presa in esame in queste pagine.

L'HARDWARE DI STEAM

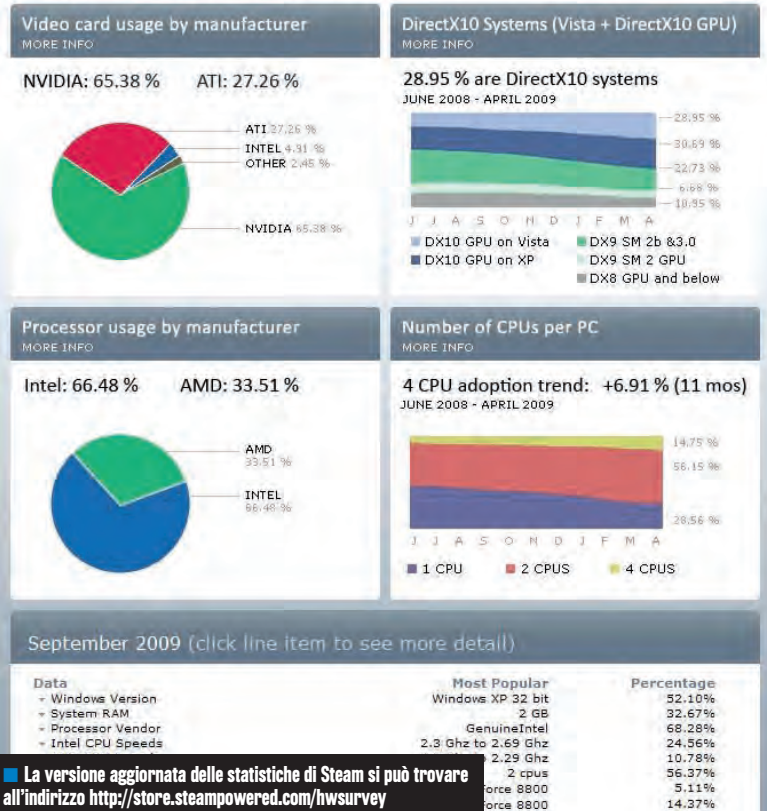
SE c'è uno strumento che ritengo utile per farsi un'idea della configurazione media dei PC dei giocatori, questo è l'hardware survey di Steam (http://store.steampowered.com/hwsurvey): si suppone, infatti, che chi ha installato la piattaforma di digital delivery di Valve rappresenti uno spaccato piuttosto fedele del popolo dei videogiocatori PC.

Al di là dei dati di vendita forniti dai produttori, infatti, tramite queste statistiche è abbastanza facile capire quali siano le tecnologie più adottate da chi si diverte sul computer.

Stupisce che, a dispetto dell'enorme diffusione di schede madri SLI o CrossFire, anche a prezzi relativamente bassi, solo una misera percentuale di giocatori abbia installato più di una scheda video, o si sia dotato di VGA con due GPU, come le GeForce 295 o le Radeon 4870X2. Parliamo di un 2% del campione preso in esame, la maggior parte del quale ha prediletto lo SLI. Ancora inferiore è la penetrazione di sistemi con 3 o 4 GPU, che rappresentano lo 0,03 del totale: un'inezia. È curioso notare il fatto che, nonostante il 15% delle schede video installate siano compatibili con le DirectX 10, solamente un 5% dei sistemi includa anche Vista, fondamentale per godere delle ultime librerie di Microsoft. Nel caso dei processori, invece, risultano diffusissime le configurazioni dual core, mentre stentano a decollare i quad core e resistono, con un buon 21%, anche le vecchie CPU a core singolo.

> "Pare che i giocatori abbiano smesso di rincorrere l'hardware"

Provando a interpretare questi dati, parrebbe che i giocatori abbiano smesso di rincorrere l'hardware, forse anche perché per molti di loro non è fondamentale: sono ancora pochi i possessori di monitor Full HD, tanto che le risoluzioni più giocate solo le classiche 1280x1024 (per i monitor 4:3) e 1440x900 e 1680x1050 nel caso dei display 16:9. Limitandosi a queste, è effettivamente poco utile spendere denaro in GPU costosissime, ancora meno investire in soluzioni multiGPU.

La versione aggiornata delle statistiche di Steam si può trovare all'indirizzo http://store.steampowered.com/hwsurvey

ATI RADEON HD 5870

Produttore: ATI
Distributore: ATI
Internet: www.ati.com
Prezzo: € 330

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 850 MHz
Frequenza RAM: 4.8 GHz
Stream Processor: 1600
Bus: 256 bit

La Radeon HD 5870 è ancora più grossa della 4870X2, pur essendo basata su una sola GPU.

È la prima scheda DirectX 11 sul mercato, la scheda video a singola GPU con le più elevate prestazioni mai registrate, e anche la VGA più lunga in cui ci siamo imbattuti finora.

La nuova Radeon HD 5870 di ATI batte parecchi record e, incredibilmente, per una volta l'hardware più recente e potente non obbliga gli acquirenti ad accendere un mutuo: 330 euro non sono pochi, ma sono una cifra che ci sentiremmo di definire equa, per questo potente concentrato di tecnologia. Dal punto di vista delle prestazioni pure, la Radeon HD 5870 è più veloce di qualsiasi altra GPU a scheda singola, come è facile aspettarsi da un nuovo prodotto. Addirittura, in alcuni test si posizione leggermente al di sopra delle soluzioni a doppia GPU, come la 4870X2 e la GTX 275. Nella maggior parte dei casi, si pone un po' sotto queste ultime, ma parliamo di piccole variazioni percentuali.

Per raddoppiare la potenza rispetto alla precedente generazione di GPU, ATI ha seguito l'approccio più logico: raddoppiare gli stream processor – ora ben 1600 – e aumentare la frequenza di core e RAM. Il primo ora è impostato a 850 MHz, come nella 4890, mentre la memoria GDDR 5 arriva a ben 4,8 GHz. Grazie alle modifiche al controller della memoria (sempre a 256 bit, ma concepito in maniera ben differente, dicendo addio al buon vecchio Ring Bus), tanta ampiezza di banda viene ora sfruttata a dovere.

> "Sono stati raddoppiati gli stream processor"

Altre modifiche, pur se di minore entità, si sono rivelate fondamentali per il supporto alle DirectX 11, che esordiscono con Windows 7 e che potranno essere valutate non prima del periodo natalizio, quando uscirà *DiRT 2* di Codemasters.

Notevole il lavoro svolto sul controller video, completamente rifatto e ora in grado di supportare tre uscite video contemporaneamente (gli appassionati di simulazione saranno già molto interessati), ma che nei prossimi modelli garantirà di pilotare ben sei schermi.

Abbiamo trovato la Radeon HD 5870 decisamente interessante e, forse, fin troppo potente per le attuali necessità di un giocatore PC. Questo, per lo meno, se si è ancorati al solito schermo singolo, magari a bassa risoluzione. Se volete godervi *Flight Simulator* o *iRacing* su tre monitor, l'acquisto inizia a diventare interessante. Sconsigliamo, comunque, di comperare la Radeon HD 5870 solo per la dicitura DirectX 11: al momento in cui scriviamo, non c'è nulla che supporti tali librerie (e solo verso la seconda metà del 2010 inizierà a vedersi un numero decente di titoli DX 11); in più, siamo scettici in merito al loro successo, almeno dal punto di vista ludico.

Segnaliamo, infine, un limitato potenziale di overclock, almeno per quanto concerne l'esemplare nelle nostre mani: a dispetto del processo produttivo a 40 nanometri, già poche decine di MHz in più facevano apparire degli artefatti visivi.

La Radeon HD 5870 è la prima scheda video DirectX 11 e anche la GPU più veloce sulla piazza. Il supporto ai tre monitor è una chicca che sarà sicuramente apprezzata dai fan delle simulazioni.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

ION IN ANTICIPO

La piattaforma Ion 2 di NVIDIA dovrebbe debuttare entro la fine dell'anno, trovando posto nei netbook e nei nettop dei maggiori costruttori già nei primissimi mesi del 2010. La seconda versione del chipset di NVIDIA dedicato alle piattaforme a basso consumo energetico sfrutterà il processo produttivo a 40 nm per portare a 32 il numero degli shader, consumando meno watt e raddoppiando le prestazioni 3D rispetto al predecessore. Il nuovo chipset estenderà, poi, il suo supporto ad altre CPU oltre ad Atom, risultando compatibile con i Celeron, i Pentium, i Core 2 e perfino con le CPU della serie Nano di Via.

BLU E RAPIDO

I masterizzatori Blu-ray stanno rapidamente colmando lo scarto di prestazioni che li divideva dai più comuni DVD-RW. Sorpresa dall'arrivo dei modelli LG e Pioneer, in grado di scrivere sui supporti da 25 e 50 GB alla velocità di 6x, la veterana Plextor ha infatti presentato il PX-B940SA, il primo masterizzatore Blu-ray in grado di scrivere alla velocità di 12x. Grazie a questa caratteristica, l'unità può riempire un supporto a doppio strato da 50 GB in circa quaranta minuti, senza tralasciare la possibilità di scrivere sui più classici DVD alla velocità di 16x. Ad accompagnare il dispositivo, munito di interfaccia SATA e 4 MB di memoria buffer, sono i software WinDVD 8 e Ulead Burn NOW 4.5.

INTEL FA LUCE

Durante l'ultimo Intel Developer Forum, uno dei dirigenti di Intel ha svelato la tecnologia Light Peak, pensata dal colosso dei microprocessori per velocizzare la comunicazione tra PC e periferiche. Lo standard in sviluppo nel laboratori di Intel sfrutta dei cavi di fibra ottica per trasportare fino

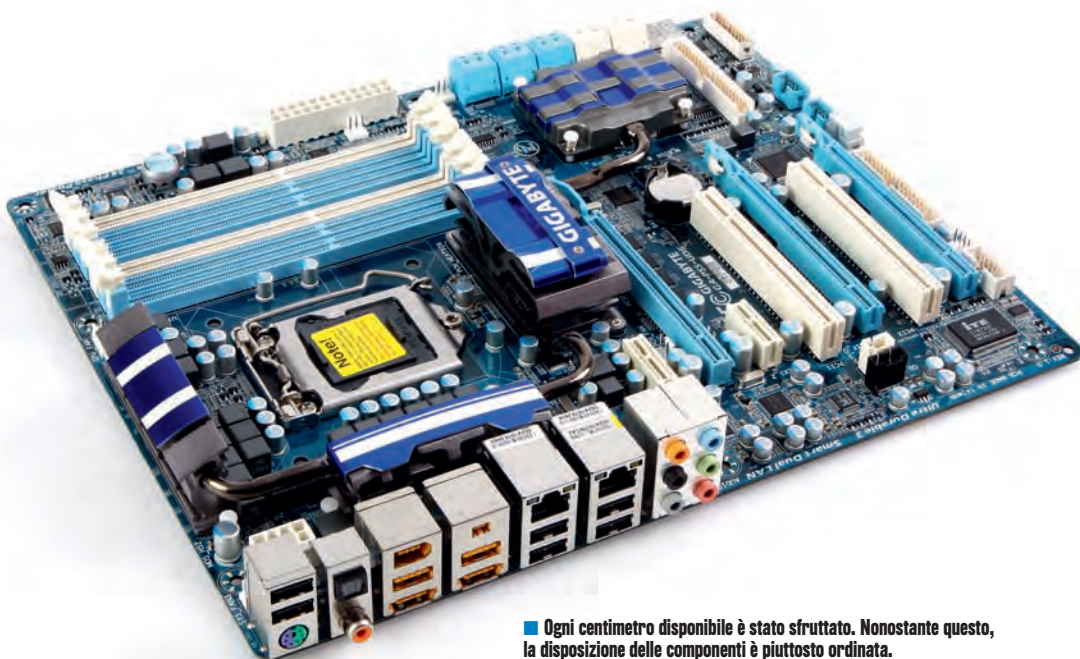
GIGABYTE GA-P55-UD6 ULTRA DURABLE 3

Produttore: Gigabyte
Distributore: Gigabyte
Internet: www.gigabyte.com.tw
Prezzo: € 249

LA prima scheda madre basata su chipset P55 ad arrivare in redazione è firmata Gigabyte.

Si tratta del modello GA-P55-UD6, basato sul socket LGA1156. Teoricamente, le motherboard che montano questo chipset sono destinate alla fascia di prezzo media, ma Gigabyte ha inserito un numero talmente elevato di caratteristiche nella sua scheda, da avvicinarla, per costi e dotazione, a quelle più accessoriate. La GA-P55-UD6 è dotata di ben cinque slot PCI-Express e quelli a 16x e 8x sono compatibili sia con lo standard SLI, sia con quello CrossFire. Sono presenti sei slot per i moduli di RAM, ma non bisogna farsi ingannare: al contrario del chipset X58, il P55 non supporta il triple channel, ma solamente il classico dual channel. Tante le porte SATA, che permettono di collegare fino a ben 12 unità contemporaneamente tramite i tre controller SATA e SATA 2. Ottimo, poi, il dissipatore a heatpipe che, combinato al circuito di alimentazione a 24 fasi e alla qualità dei materiali utilizzati, consente un ottimo margine di overclock.

Gli appassionati di videogiochi saranno felici di poter contare su ben due schede di rete gigabit ethernet, mentre gli impallinati della sicurezza noteranno la presenza del chip TPM (Trusted Platform Module). Tramite questo piccolo pezzo di silicio, sarà possibile inibire l'accesso al computer, o a parte dei dati (criptati con chiave a 2048 bit), a chiunque non sia dotato della chiave d'accesso, che può essere registrata su un semplice supporto USB, così come su un cellulare Bluetooth.

"Sembra progettata per resistere a qualsiasi maltrattamento"

Ogni centimetro disponibile è stato sfruttato. Nonostante questo, la disposizione delle componenti è piuttosto ordinata.

Non manca praticamente nulla alla GA-P55-UD6, che può soddisfare le esigenze di qualsiasi tipo di utenza, compresi i giocatori più incalliti. In particolare, è molto interessante la possibilità di supportare sia SLI, sia CrossFire: anche in caso di futuri upgrade alla sezione video del PC, non si sarà legati a uno solo dei due marchi, come accaduto finora.

Come suggerisce il nome, infine, la GA-P55-UD6 Ultra Durable 3 sembra progettata per resistere a qualsiasi "maltrattamento": i condensatori giapponesi sono garantiti per 50.000 ore di funzionamento, e per il circuito stampato sono state usate due once di rame, aumentandone lo spessore e il peso (senza dimenticare il prezzo), ma garantendo allo stesso tempo un sensibile abbassamento della temperatura di esercizio.

Probabilmente, avrete cambiato computer almeno un paio di volte prima che la GA-P55-UD6 si sia rotta e, dilettandosi con l'overclock, i risultati sono decisamente interessanti, anche grazie a questi accorgimenti.

Un'ottima scheda madre, decisamente versatile, soprattutto grazie supporto sia di SLI, sia di Crossfire. I componenti estremamente ricercati faranno felici soprattutto gli utenti che si dilettano con l'overclock.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

a 10 Gigabit di dati al secondo, eclissando le specifiche USB 3.0 e permettendo il trasferimento di 100 GB di dati in un singolo minuto. Intel sostiene che l'arrivo di Light Peak renderà obsoleti USB e FireWire, permetterà cablature considerevolmente più lunghe e potrà evolversi rapidamente verso il limite dei 100 Gigabit al secondo, assecondando il diffondersi di hard disk a stato solido (SSD) sempre più capienti. I primi chipset muniti di controller compatibili con questa nuova tecnologia debutteranno al più tardi nella seconda metà del 2010, ma la diffusione tra le periferiche avrà luogo solo durante il 2011.

GEFORCE ANTIVIRALI

Oltre che per animare la fisica e la grafica di giochi come *Batman: Arkham Asylum*, la tecnologia CUDA potrebbe, a breve, combattere il crimine anche nel campo degli virus informatici. NVIDIA ha infatti confermato di collaborare con alcune software house nella creazione di antivirus capaci di sfruttare le capacità di calcolo delle GPU. I vantaggi di questa soluzione non si noterebbero durante le scansioni complete (in cui il collo di bottiglia è rappresentato dall'hard disk), quanto durante l'analisi in tempo reale dei dati provenienti da Internet, che potrebbero essere epurati da spyware e malware senza impegnare la CPU principale. Tale tecnologia verrà probabilmente adottata dalle GeForce del prossimo futuro, basate sull'architettura Fermi annunciata durante il mese di ottobre.

FORZE CONTRAPPOSTE

Con l'introduzione dei ForceWare 186 e successivi, non è più possibile sfruttare sistemi "ibridi" ATI-NVIDIA per accelerare i giochi muniti di PhysX. NVIDIA ha deciso, così, di frenare il proliferare di PC muniti di Radeon 4000 e 5000 affiancati da GeForce di fascia

INTEL CORE i5 750

Produttore: Intel
Distributore: Intel
Internet: www.intel.com
Prezzo: € 189

SE AMD è stata brava a battere NVIDIA sul tempo nella realizzazione della prima GPU DirectX 11, non lo è stata altrettanto nel settore delle CPU. In questo settore, infatti, fatica a stare dietro a Intel, che continua a sfornare nuovi, veloci, processori per ogni fascia di prezzo.

Gli ultimi arrivati sono i Core i7 e i5 della famiglia Lynnfield, più precisamente Core i7 870 e 860, entrambi quad core con supporto all'HyperThreading (che fa la sua ricomparsa) e frequenze massime, rispettivamente, di 2,93 GHz (3,6 GHz in Turbo Mode) e 2,8 GHz (3,46 GHz attivando Turbo Mode).

Il "piccolo" Core i5 750, oggetto di questa prova, viaggia a 2,66 GHz in condizioni normali, arrivando a un massimo di 3,2 GHz. Con i modelli maggiori condivide gli 8 MB di cache e il controller di memoria integrato (di tipo Dual Channel, a 1.333 MHz), ma non supporta l'HyperThreading. Dal punto di vista dei giocatori, questa "pecca" è tutt'altro che un problema: se l'HT può portare vantaggi anche evidenti con applicazioni che fanno un pesante uso del multithreading, nel caso dei videogiochi si può rivelare un collo di bottiglia, tanto che, in alcuni benchmark, disattivandolo si ottiene un aumento, pur se contenuto, di Frame Per Secondo. Non stupisce a questo punto scoprire che, proprio grazie a questo, il Core i5 si rivela, nei test con i motori di gioco, leggermente più veloce dei Core i7 800, a dispetto di un clock inferiore.

"Intel colma il divario fra i Core 2 Duo e i più recenti Core i7"

Il nuovo socket obbligherà a un upgrade della scheda madre.

Con i Core i5, Intel colma il gap fra i "vecchi" Core 2 Duo e i più recenti Core i7, rendendo più facile la migrazione alla nuova piattaforma. Oltre al prezzo inferiore, bisogna infatti considerare anche il risparmio nel limitarsi a due moduli di RAM in dual channel (che probabilmente già si possiedono) rispetto ai tre necessari per far lavorare al meglio le CPU basate su socket LGA 1366.

Dal punto di vista dei videogiocatori, le differenze in termini di prestazioni con i Core i7 sono piuttosto risicate, considerato che il vero collo di bottiglia del sistema è rappresentato dalle GPU e non certo dalle CPU attuali, che per assurdo si rivelano quasi fin troppo veloci.

Il Core i5 rappresenta un netto salto in avanti rispetto ai Core 2 Duo per quanto concerne le prestazioni. A questa cifra, poi, è veramente appetibile, anche se vi obbligherà a cambiare la scheda madre.

8

media dedicate esclusivamente alla fisica, estendendo tale limite anche ai possessori delle vecchie schede AGEIA munite di PPU, che potranno essere utilizzate solo al fianco delle GeForce. La comunità dei videogiocatori ha reagito prontamente, producendo una patch non ufficiale capace di aggirare l'ostacolo, ma l'effettiva efficacia di tale soluzione può essere solo verificata con il tempo. ATI, in risposta all'ostilità di NVIDIA, ha nel frattempo stretto un accordo con Pixelux, una software house specializzata nella produzione di motori fisici. Scopo della collaborazione è creare una versione OpenCL completamente gratuita dei motori Bullet Physics e Digital Molecular Matter, utilizzabile e accelerabile da ogni tipo di GPU DirectX 11.

MSI ONNIVORA

Oltre a sfruttare l'ultimo chipset di Intel per processori Core i7 (il P55 con socket 1156), la motherboard Big Bang di MSI monta un chip particolarmente interessante: l'Hydra 200 di Lucid. Il compito di tale integrato è quello di coordinare il lavoro di schede video diverse, così da sommarne la potenza in modo totalmente trasparente al sistema operativo. In pratica, l'Hydra (presente sulla Big Bang nella sua forma più completa, dotata di 32 linee PCI-Express distribuibili su 4 schede) riesce a far funzionare contemporaneamente una GeForce 9800 con una 9600 o una Radeon 5850 con una 5750, contrariamente da quanto prevedono i Catalyst e i ForceWare. Con l'arrivo di driver futuri, l'Hydra promette di estendere le modalità di rendering alle configurazioni ibride, sommando la potenza delle schede ATI e NVIDIA della medesima generazione DirectX 9, DX 10 o DX 11. Non contenta di offrire questa peculiarità, la Big Bang integra anche un DSP X-Fi di Creative, in modo da supportare le EAX 5 e il software Alchemy.

Il Sistema GIUSTO

Se Intel aveva rivoluzionato il numero precedente, in questo è ATI a scombinare le classifiche. Insieme all'esordio delle GPU DX 11 e di una promettente Asus da overclock, la maggiore novità è rappresentata dall'arrivo di un monitor Full HD per il Sistema base, finalmente capace di riprodurre film e giochi alla massima risoluzione.

CAMBIO GENERAZIONALE

Shader di quinta generazione e GPU prodotte a 40 nm (ovvero più evolute, dal punto di vista costruttivo, dei migliori processori di Intel e AMD) non potevano che rivoluzionare il comparto video dei nostri Sistemi, in questo numero dominato dalle offerte di ATI. La potenza delle nuove arrivate è tale, da aver provocato la reazione di molti scettici, che ritengono inutili delle VGA tanto veloci in un panorama che vede pochi giochi DirectX 11 all'orizzonte e moltissime conversioni da console. In realtà, la velocità dei nuovi Radeon 5000 non si rifletterà tanto in superiori effetti visivi sul breve periodo, quanto in una longevità estremamente elevata. Queste schede promettono di eseguire senza incertezza alcuna tutti i titoli in uscita nei prossimi 4 anni, anche a risoluzioni irraggiungibili dai pannelli Full HD. Rappresentano, quindi, una opportunità inusuale per gli utenti PC: quella di acquistare un componente che si ripagherà a lungo nel tempo, cioè almeno fino a quando Microsoft e Sony non ci delizieranno con una nuova generazione di console, nel 2012 o 2013.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 870 € 480**
Socket 1156 – 2,93 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i7 860 € 270**
Socket 1156 – 2,8 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L3 – 95 watt

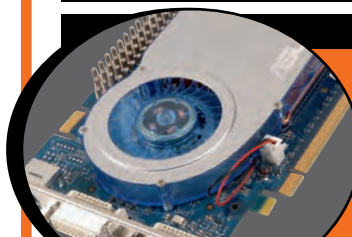
■ **SISTEMA BASE: Core 2 i5 750 € 180**
Socket 1156 – 2,66 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – 95 watt

La rinnovata architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, spazza via le proposte di AMD da tutti i sistemi, grazie a prestazioni eccellenti abbinate a consumi abbastanza ridotti. I due sistemi più costosi si differenziano per una manciata di MHz, offrono 8 Core virtuali ad applicazioni e giochi e regolano autonomamente la velocità dei singoli nuclei operativi al di sopra dei 3 GHz. Le prestazioni offerte del Sistema base non sono comunque molto distanti dalla vetta.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5870 € 350**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 256 bit - 1600 stream processor

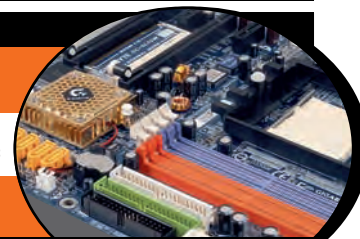
■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 250**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4870 € 110**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

ATI domina tutti i sistemi grazie alla nuova gamma di GPU DX 11, che assicura velocità da brividi a prezzi relativamente contenuti. I 1600 MHz del modello 5870 battagliano nei benchmark con le due GPU della più veloce scheda NVIDIA, priva delle stesse qualità di rendering e programmabilità. Nel sistema più economico trova ancora posto una ottima scheda DX 10, in attesa che la nuova architettura trovi posto in un modello più economico.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus III Formula € 200**
Intel P55 - Socket 1156 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 2 PCI - 10 SATA - 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: AsRock P55 Pro € 90**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 2.0 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto in tutti i sistemi , che si distinguono esclusivamente per le funzionalità accessorie. Le due Asus più costose offrono pieno supporto a CrossFire e SLI, mentre la più economica AsRock risulta compatibile solo con le configurazioni a due o quattro GPU di ATI. Tutti i modelli permettono la creazione di configurazioni RAID e sono muniti di comparti d'alimentazione particolarmente efficienti.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB Corsair PC3-12800 € 220**
4 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1300 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i Sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati dei processori. Le due configurazioni più costose utilizzano gli stessi moduli, caratterizzati da latenze molto basse anche in presenza di una frequenza di 1.600 MHz che farà felici gli overclocker, ma il Sistema ideale gode di ben 8 GB per accogliere i sistemi operativi e i giochi a 64 bit più esosi di spazio.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

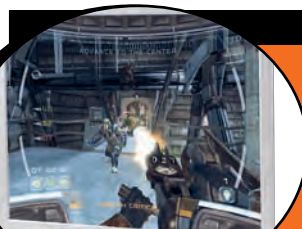
■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 350
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster T240 € 250
24 pollici - risoluzione 1920x1200 - DVI - VGA - HDMI - 5 ms

■ SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180
21,5" pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. I due Samsung abbinati alle configurazioni più costose sfruttano il rapporto 16:10, mentre il più economico BenQ è caratterizzato da un 16:9 che gli permette comunque di visualizzare i video e i giochi in standard Full HD. Il collegamento di eventuali console è assicurato dalla presenza dell'HDMI.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 140
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 90
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.570	€ 1.430	€ 855
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

STEREO FEDELTÀ

Chi è pronto a sacrificare qualche canale laterale, in favore di una più elevata fedeltà stereo, ha oggi alcune opportunità di scelta anche in ambito PC. Ecco tre soluzioni 2.1 caratterizzate da un'ottima qualità sonora.

Razer Mako
€ 330

Dei curiosi gusci muniti di trasduttori rivolti verso il basso, capaci di sfruttare la scrivania come cassa armonica nel momento in cui i 300 watt di potenza RMS non fossero sufficienti. L'unico set audio stereo per PC degno della certificazione THX.
www.razerzone.com

Creative GigaWorks T3
€ 249

Un subwoofer dotato di tre differenti coni, pensati per rendere più corpose le tonalità basse, abbinato a due satelliti da 15 watt ciascuno.
Da sottolineare la qualità del vellutato e comodo comando a filo.
www.creative.com

Altec Lansing Expressionist Ultra
€ 180

Cinque amplificatori separati, per un set che ha nel design e nella suddivisione delle frequenze su più trasduttori il suo punto di forza. La potenza complessiva è di ben 200 watt.
www.alteclansing.com

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

SETTIMO CICLO

L'affidabilità di un sistema operativo può essere valutata solo con il tempo, dopo aver saggiato con mano il quantitativo di errori e anomalie prodotte dall'utilizzo quotidiano e dall'installazione delle applicazioni più disparate. Se il buon giorno si vede dal mattino, però, è possibile azzardare un commento favorevole nei confronti di Windows 7, il cui debutto non si è riflesso in un fiume di lettere riguardante giochi o componenti hardware malfunzionanti. Non resta che incrociare le dita e sperare che le incompatibilità non appaiano in un secondo tempo.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

MASSIVE CRASH

Le mie avventure nelle lande di *Aion* sono spesso interrotte dall'errore **Write to location 00000000 caused an access violation**, che ha iniziato a infastidirmi da quando sono passata a un nuovo PC, basato su Core 2 Q9550, Radeon 4890, 4 GB di DDR2 e Windows 7.

Tatiana

L'errore in cui sei incappata compare, solitamente, nel momento in cui si entra in una quest o negli ambienti più affollati del gioco, quali Pandaemonium, la capitale del regno Asmodae. In presenza di molti personaggi e giocatori, il titolo di NCsoft tende a impossessarsi di un quantitativo di RAM superiore ai 2 GB, mandando in crisi il motore CryTek anche in presenza di sistemi operativi a 64 bit. In attesa che la software house produca una patch risolutiva, i giocatori più accaniti hanno parzialmente aggirato il problema premendo **SHIFT+F12** nel momento in cui entrano in una città. Tale combinazione di tasti riduce la visibilità dei personaggi più vicini all'avatar personale, riflettendosi in un forte compromesso visivo, ma anche in una diminuzione del numero di crash. Alternativamente, puoi ridurre l'ammontare della RAM visibile al sistema lanciando l'applicazione **MSconfig**, aprendo la sezione **Opzioni di avvio** e premendo il pulsante **Opzioni avanzate**. Mettendo il segno di spunta alla voce **Memoria Max** e inserendo il valore **2096**, indurrai il gioco e tutto il sistema a impiegare un minor quantitativo di memoria, riducendo ulteriormente la comparsa dell'errore a discapito della fluidità di esecuzione.

Il motore di *Aion* tende a impossessarsi di troppa RAM quando si visitano dei luoghi particolarmente affollati.

RAGNETTO SCATTANTE

Dopo aver sperimentato la scarsa fluidità di *Spiderman: Il regno delle ombre* sul mio PC munito di Asus P5Q-E, Core 2 E8500, GeForce 8500 GT e 2 GB di memorie Kingston 667 MHz, ho deciso di effettuare un aggiornamento. La mia intenzione sarebbe di overclockare la CPU, sostituire l'alimentatore da 450 watt con un modello da 620 o 520 watt e acquistare una GeForce 8800 GTX o una 9800 GX2.

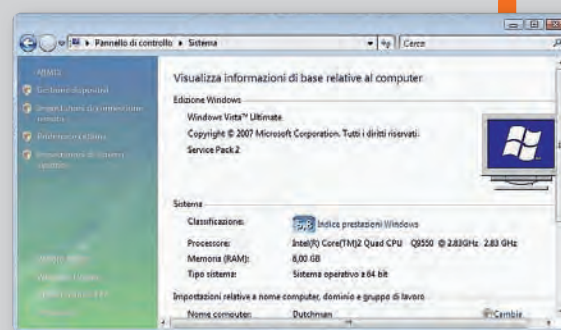
Alessandro

I moduli DIMM che meglio si sposano con la serie Asus P5Q sono i Corsair Dominator 8500C5D, capaci di operare stabilmente a 1200 MHz con latenze pari a 5-5-5-15, una volta elevata la tensione vDIMM in prossimità di 2,1v. Un valore del genere ben si abbinerebbe a un processore capace di raggiungere i 3,8 GHz, ottenibile spingendo il Front Side Bus a 400 MHz, ma tanta potenza non si rifletterebbe in un considerevole aumento nella fluidità dei giochi. Non bisogna dimenticare, infatti, che quasi tutti i titoli attuali gravano soprattutto sulla GPU, vero elemento determinante in fase di esecuzione dei motori 3D. Anche senza overclockare o sostituire la RAM già in tuo possesso, il semplice passaggio a una GeForce 250 renderebbe l'avventura di *Spiderman* perfettamente fluida. Nel tuo sistema attuale, l'unico punto debole è infatti la VGA, rappresentata dall'ultima GeForce di fascia media ancora legata al lento bus a 128 bit, oggi presente solo sui modelli più economici. Se, per puro piacere di sperimentazione, vuoi procedere in ogni caso sulla strada dell'overclock, il dissipatore Zerotherm FZ-120 da te indicato nella mail sosterrà egregiamente i tuoi sforzi. Se l'obiettivo è, invece, quello di ottenere una completa fluidità nei giochi, non posso che consigliarti di investire i tuoi risparmi esclusivamente su una Radeon 5850 o su una GeForce GTX 275, affiancandole un alimentatore da almeno 600 watt, come l'ottimo Tagan TG600-U33.

OBLIO SONORO

Sul mio nuovo computer, il sonoro di *Oblivion* risulta molto disturbato, tanto da diventare insopportabile. Lo stesso problema affligge anche *Mass Effect*, altro gioco che sul mio vecchio e

Controllo a distanza

Conoscere i più comuni problemi software e saperli risolvere è, insieme, una benedizione e una maledizione. Chi ha imparato a eliminare dal registro le tracce di un programma fastidioso o riesce a modificare i file di configurazione dei giochi sa bene quanto queste capacità vengano sfruttate da amici e parenti, sempre afflitti da PC singhiozzanti e imbolsiti. Fortunatamente, con il diffondersi di Windows 7 e Windows Vista, è aumentata anche la disponibilità di una utility presente nelle migliori versioni dei sistemi operativi Microsoft: il Desktop Remoto. Grazie a essa, è possibile prendere il controllo a distanza di un PC collegato a Internet, visualizzando, in una finestra, il desktop del sistema "malato". L'utente che desidera cedere il controllo del sistema a un amico più esperto non deve fare altro che raggiungere la finestra **Impostazioni di connessione remota** nella sezione **Sistema** del Pannello di controllo, scegliere la voce **Consenti connessioni dai computer che eseguono qualsiasi versione di Desktop remoto,** abbinare una password al profilo dell'amministratore e fornire il proprio indirizzo ip all'utente più esperto. Quest'ultimo, sfruttando l'utility **Connessione a desktop remoto** potrà prendere controllo del PC lontano, effettuando le operazioni necessarie pur rimanendo comodamente seduto a casa propria.

lento PC offriva un audio impeccabile. Possiedo una Asus P5Q con scheda integrata SoundMax e utilizzo Windows XP.

Amedeo

Il problema è ben noto a tutti gli appassionati di *Oblivion* dotati di comparto audio SoundMax, ed è facilmente risolvibile impostando la stereofonia nelle proprietà audio di Windows. I sibili e i crepitii da te sperimentati compaiono, infatti, solo in presenza di sistemi quadrifonici o 5.1. In alternativa, se vuoi goderti appieno l'esperienza multicanale, puoi disabilitare l'accelerazione hardware della scheda audio sfruttando il programma di diagnostica delle DirectX, avviabile scrivendo **dxdiag** nella casella **Esegui**. Entrando nella sezione **Audio** del programma e spostando la barra **Livello di accelerazione hardware audio** completamente a sinistra, trasferirai tutto il peso dell'elaborazione sulla CPU. Una pratica che andrebbe effettuata dai giocatori muniti di schede audio integrate e processori dual o quad core, ormai in grado di elaborare qualsiasi effetto sonoro multicanale senza influenzare in alcun modo il framerate, anche perché la maggior parte dei produttori di DSP e DAC più economici non brilla per la velocità di aggiornamento dei driver.

Le schede munite di audio SoundMax tendono a distorcere il sonoro di *Oblivion*, ma possono essere rapidamente educate.

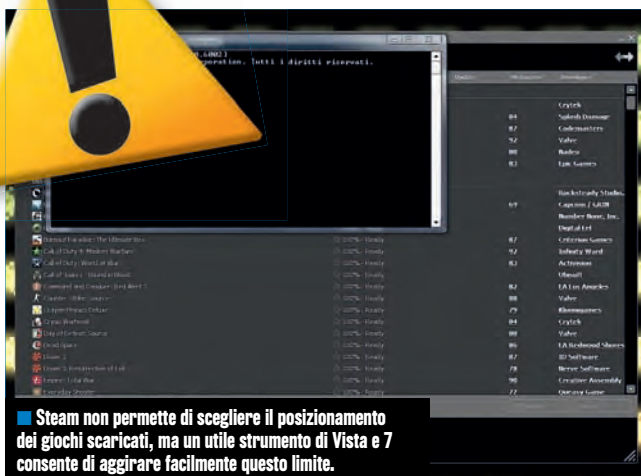
DIRECTX IGNOTE

Vorrei eseguire *Neverwinter Nights 2* all'interno della versione a 64 bit di Windows 7, ma tutto quello che ottengo dopo l'avvio è una schermata completamente nera seguita dall'errore: **Neverwinter nights non è in grado di trovare una scheda grafica con accelerazione hardware**. Ho installato gli ultimi driver della mia GeForce 9500 GT e applicato tutte le patch disponibili, senza risultato. Dovrò accontentarmi di giocare utilizzando la partizione dedicata a XP?

Gianluigi

L'errore è causato da una versione delle DirectX troppo recente rispetto al sistema di verifica dell'hardware utilizzato da *NWN 2*. In pratica, il gioco non rileva nessun dispositivo Direct3D perché non riesce a riconoscere correttamente l'undicesima revisione del file **dxdiagn.dll**, un componente essenziale delle DirectX addetto a posizionare i giochi a tutto schermo, nonché ad adattare la qualità di rendering all'hardware presente nel sistema. Per aggirare il problema, è sufficiente munirsi del file dxdiagn.dll di Vista e XP, recuperabile decomprimendo (con un programma quale 7Zip) la distribuzione delle DirectX disponibile nel sito Games for Windows (**www.microsoft.com/games/en-US/aboutgfw/Pages/directx10-a.aspx**). Una volta posizionato il file nella cartella di *Neverwinter Nights 2*, il gioco si avvierà correttamente, ma non altrettanto faranno altri titoli che soffrono dello stesso problema, quali *Galactic Civilizations II*. In questi casi, è necessario entrare nella cartella **C:\Windows\syswow64** (system32 nelle versioni a 32 bit del nuovo sistema operativo) e sostituire il file **dxdiagn.dll** presente con quello scaricato. Un'operazione effettuabile solo dopo aver preso possesso della cartella in questione, protetta da Windows 7 contro eventuali cancellazioni involontarie. Per evitare che il sistema impedisca qualsiasi modifica al suo interno, bisogna selezionare la directory con il tasto destro e scegliere **Proprietà**, quindi aprire la scheda **Sicurezza**, premere il pulsante **Avanzate** e, nella sezione **Proprietario**, sfruttare l'opzione **Modifica** per selezionare il giusto profilo utente. In questo modo,

Neverwinter Nights 2 è uno dei pochi giochi incompatibili con Windows 7.

Solo per esperti Valvole di decompressione

■ Steam non permette di scegliere il posizionamento dei giochi scaricati, ma un utile strumento di Vista e 7 consente di aggirare facilmente questo limite.

Chi utilizza diverse partizioni, o ha più di un hard disk nel suo PC, solitamente pone molta attenzione ai percorsi d'installazione, indirizzando i giochi più voluminosi non nella cartella predefinita dei programmi, ma nell'unità più capiente. Un'accortezza che evita la frammentazione del disco, ma che mal si sposa con il funzionamento di Steam, la piattaforma di distribuzione di Valve. Molti giocatori installano questo programma nella partizione C: rendendosi conto solo in un secondo tempo che tutti i giochi e i demo scaricati vanno ad affollare la cartella **steamapps**, capace di raggiungere in seguito una grandezza superiore ai 100 GB.
Il programma non offre alcuna opzione riguardante il posizionamento dei file d'installazione, ma tale limite può essere facilmente aggirato in XP, Vista e 7. Chi impiega il più vecchio sistema operativo deve svolgere un'operazione molto semplice, consistente nel creare una copia della cartella steamapps , disinstallare il programma, reinstallarlo nella partizione desiderata e sostituire la nuova cartella steamapps con quella piena di dati. Al primo accesso, il programma riconoscerà i titoli presenti e li abbinerà correttamente al profilo utente, evitando inutili download.
I possessori di Vista e 7 godono, invece, di uno strumento sofisticato in grado di eliminare il problema alla radice. Avviando la console dei comandi (ovvero scrivendo **cmd** nella casella di ricerca del menu Start ed eseguendo l'applicazione **cmd.exe** con i privilegi di amministrazione), infatti, è possibile sfruttare il comando **mklink**, utile a creare delle "giunzioni" tra cartelle. Scrivendo, quindi, **mklink/J C:\Programmi\Steam\Steamapps D:\Giochi\steamapps**, devieremo tutte le nuove installazioni di Steam verso un secondo hard disk, in maniera del tutto trasparente al programma. Mklink permette, inoltre, personalizzazioni ulteriori, quali indirizzare i giochi utilizzati più di sovente verso uno specifico hard disk, magari un Raptor da 10.000 RPM o un SSD. Se si desidera ridurre i tempi di caricamento di *Team Fortress 2*, ma non quelli di altri titoli, è sufficiente creare una giunzione più mirata, corrispondente a **mklink/J C:\Programmi\Steam\steamapps\common\TF2**, seguita dal percorso di destinazione, indirizzato verso il disco dotato dei più bassi tempi di accesso.

sarà possibile rinominare il vecchio file in **dxdiagn.dll.old** e procedere all'esecuzione dei titoli più recalcitranti. È bene comunque conservare la dll originale, in modo da poterla ripristinare nel momento in cui apparissero delle incompatibilità con i giochi più recenti.

OCEANO SILENZIOSO

Ho scaricato *Bioshock* tramite Steam, ma dopo aver configurato le impostazioni video, mi ritrovo a osservare la continua scomparsa di molti oggetti o ambienti di gioco. In pratica, la base della torre, i resti dell'aereo in fiamme e altri elementi delle primissime fasi di gioco "spariscono" quando mi avvicino, per riapparire quando mi allontano.
Il gioco, inoltre, è completamente senza suono. Il mio PC è composto da un Core 2 E5200, 4 GB di RAM e GeForce GTX 295.

Alessandro

La scomparsa dei poligoni e delle relative texture è prodotta da un'incompatibilità tra il gioco e la versione 190.62 dei ForceWare per le schede GeForce della serie 200. Sembra che il problema si ripresenti anche con i ForceWare 191.07, ma nel momento in cui leggi queste righe NVIDIA dovrebbe avere risolto definitivamente la questione con un nuovo aggiornamento. In caso contrario, non posso che consigliarti di sfruttare i ForceWare della serie 180. Il mutismo del gioco, in presenza di molti sistemi muniti di Windows Vista, rappresenta invece un problema cronico mai completamente risolto da 2K. La maggior parte degli utenti, dopo aver aggiornato i driver della loro sezione audio, è riuscita a dare voce all'avventura sottomarina attivando la modalità di esecuzione compatibile con Windows XP SP2 e avviando il gioco in versione DirectX 9, operazione che è possibile effettuare selezionando con il tasto destro l'eseguibile principale (nel tuo caso, presente nella cartella **Steam\Steamapps\common\Bioshock**) e scegliendo l'opzione apposita. In alternativa, se non vuoi sacrificare l'AntiAliasing offerto dalle DirectX 10, puoi provare a lanciare il Task manager a gioco già avviato (premendo CTRL+ALT+Canc), raggiungendo poi la scheda **Servizi** e premendo l'omonimo pulsante visibile in basso a sinistra. Selezionando con il tasto destro la voce **Audio di Windows**, nell'elenco successivo, potrai riavviare questo componente del sistema operativo, restituendo alla insidiosa città di Rapture le sue inquietanti sonorità.

■ Quello tra Vista e l'audio di *Bioshock* è stato sempre un rapporto conflittuale.

SOS Rapido Risposte brevi

D L'installazione *Medal of Honor: Airborne* viene interrotta dal setup dei driver PhysX 7.7. In pratica, la scritta AGEIA appare per pochi secondi e scompare senza lasciare traccia alcuna dell'installazione in corso.

Marco

R Il problema è facilmente aggirabile eliminando temporaneamente le ultime versioni dell'NVIDIA PhysX System Software dal sistema, prima di avviare il setup di *MOH: Airborne*. In alcuni casi, per effettuare una pulizia completa, è necessario fare uso del programma Drive Sweeper (**www.guru3d.com/category/driversweeper**), in modo da non lasciare voci indesiderate nel registro, capaci di riproporre il problema. Dopo aver completato l'installazione del gioco, è comunque possibile ripristinare l'ultima versione dei driver (la 9.09, scaricabile dal sito **www.nvidia.com/object/physx_9.09.0814.html**) in modo da evitare incompatibilità con i titoli più recenti.

D Durante le schermate di caricamento di *Far Cry 2*, o dopo pochi minuti di gioco, il mio PC con Pentium4 3 GHz, 2 GB di RAM e scheda Radeon HD 2600 si riavvia automaticamente. Non ho tratto alcun beneficio dall'installazione della patch 1.03.

Luca

Nelle assolate savane africane, le Audigy 2 possono essere un pericolo.

R I problemi di riavvio di *Far Cry 2* sono tipicamente il prodotto di due fattori: la presenza di una scheda audio Audigy 2 munita di driver datati o l'utilizzo di una CPU overclockata. Nel primo caso, il problema appare, accompagnato dalla classica schermata blu, sempre nel momento in cui si tenta di utilizzare un medikit, ma è facilmente risolvibile utilizzando i driver 2.18 pubblicati da Creative nel luglio di quest'anno. Nel secondo caso, il riavvio del sistema si verifica durante il caricamento dei primi livelli e continua a riproporsi fino a quando non si riporta la velocità del processore ai suoi valori originali. Naturalmente, un mirato overvoltaggio della CPU, unito a un sistema di raffreddamento più efficiente, permetterebbe l'esecuzione del gioco anche in presenza di overclock, ma il motore di *Far Cry 2* è così legato alla velocità della VGA, da appiattire le prestazioni intorno a questo componente, soprattutto nel caso di un (relativamente lento) Radeon HD 2600.

D Ho comprato il tanto acclamato *Prototype*, ma non posso godermelo a causa di uno schermo completamente arancione. In pratica, tutto è avvolto da una nebbia colorata in cui si riescono a intravedere solo pochi veicoli e le icone dei nemici.

Aragorn 89

R La nebbia color sanguinella da te descritta è prodotta dall'applicazione forzata dell'AntiAliasing da parte dei driver ForceWare o Catalyst. Il motore del gioco non è infatti compatibile con le versioni multi sampled di tale filtro, che deve essere attivato dai menu interni del gioco, se si vuole osservare un campo di battaglia limpido come una giornata primaverile. Il controllo dell'AntiaAliasing, impostabile dalla sezione 3D dei driver di ATI e NVIDIA, andrebbe sempre delegato alle applicazioni, ormai dotate d'impostazioni interne relative all'applicazione dei filtri. Se, per qualche motivo, hai attivato l'applicazione forzata per ammorbidire i contorni di un gioco più datato, non posso che consigliarti di creare un profilo dedicato specificatamente a esso: nei ForceWare è possibile farlo utilizzando il menu **Gestisci impostazioni 3D\Impostazioni programma** e sfruttando il pulsante **Aggiungi** per indicare l'eseguibile cui vuoi applicare il filtro forzato. Nei Catalyst la stessa operazione passa per il **Gestore profili** e la scheda **Applicazioni**.

Il motore Source spesso si rifiuta di importare le immagini .jpg.

D Non riesco a importare lo spray che vorrei dal menu **Opzioni\Multiplayer** di *Left 4 Dead*. Potrebbe sembrare un cruccio secondario, ma ho scattato una splendida foto al mio storico felino e vorrei spalmarla sulle pareti durante le mie scorribande in territorio zombi. Il problema è che il gioco continua a segnalarmi un "file corrotto" nonostante l'immagine venga aperta correttamente da tutti gli altri programmi.

Enzo

R Il motore Source è schizzinoso in fase d'importazione delle immagini, prediligendo quelle perfettamente quadrate (con lati di lunghezza pari a 64, 128 o 256 pixel) e non compresse. Sebbene *CounterStrike Source* accetti senza indugi le .jpg, il più recente *Left 4 Dead* si ostina solo ad accogliere i file .tga o .bmp, e gestisce le trasparenze solo con il primo formato. Di programmi gratuiti capaci di convertire le immagini .jpg ne esistono moltissimi, dal noto IrFanView al sofisticato Gimp, ma l'operazione è eseguibile anche con il sempreverde Paint, presente in tutte le versioni di Windows prodotte nell'ultimo ventennio.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Collezionare i Blu Ray. Tutti i Blu Ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Empire: Total War*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Esprimere il suo credo in sole dieci frasi e diventare un oracolo per i frequentatori dei social network.
Gioco Preferito: *netKar PRO*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Creare e coltivare il fenomeno mediatico "Pape in 10 frasi". O forse è un fenomeno e basta?
Gioco Preferito: *Batman: Arkham Asylum*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Selezionare le 10 frasi per il fenomeno mediatico "Pape", tra le innumerevoli perle del Maestro!
Gioco Preferito: *FM 2009 Milan Patch*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Ventitré

Preparatevi a fare il pieno di divertimento!

CHI è appassionato di numeri e simboli, oltre che di videogiochi, conserverà con particolare cura questo GMC nella propria collezione.

Contando le recensioni qui a fianco, infatti, si ottiene l'enigmatico 23. Senza alcun mistero, per la redazione ciò ha significato concentrarsi sui giochi provati, in modo da offrire un panorama il più ampio possibile sui titoli che trovate (o troverete) negli scaffali dei negozi. Un compito arduo e importante, soprattutto con l'approssimarsi delle festività natalizie e sapendo bene che, di fronte agli immancabili capolavori "da non perdere", oggi più che mai i nostri lettori dovranno fare una scelta.

Si parte con il colossale *Dragon Age: Origins*. Chi attendeva il ritorno in grande stile dei geniacci di BioWare ai GdR fantasy non resterà deluso. L'atmosfera è quella che abbiamo iniziato a respirare con i classici del calibro di *Baldur's Gate*, anche se di "Dungeons & Dragons" qui non c'è traccia. In compenso, gli sviluppatori danno una grande prova d'esperienza, tra gli immancabili draghi e qualche esperimento sulla via del videogioco dai contenuti maturi (dove con questa frase si intende che in *Dragon Age: Origins* il sesso non è un mistero, così come quelli per PC non sono solo "giochini").

Altra classicissima del periodo è l'eterna partita tra *Pro Evolution Soccer* e *FIFA*. Entrambi i contendenti, però, su PC giocano risparmiandosi e la nostra impietosa pagellina li attende a pagina 69. A volo d'angelo giunge anche *Aion*, l'ennesima sfida lanciata allo strapotere di *World of Warcraft* nel settore dei MMORPG. Anche se il campioncino pare un po' troppo leggero per impensierire il peso massimo dei giochi di ruolo online, solo il tempo saprà dirci se i programmatori sapranno farlo maturare a dovere, limandone i difetti di gioventù.

Tra una ricca infornata di avventure grafiche per tutti i gusti (*The Abbey* affonda le radici nella letteratura, *Tales of Monkey Island: Lair of the Leviathan* nei capolavori del passato, mentre *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore* e *The Legend of Crystal Valley* si rivolgono anche a chi muove i primi passi nel genere) e qualche ritorno sulla scena più o meno riuscito (lo sparatutto tattico *Operation Flashpoint – Dragon Rising* e il gestionale *Tropico 3*), c'è spazio per qualche piccola sorpresa. *Cities XL*, per esempio, rinverdisce i fasti dei manageriali urbanistici alla *SimCity*, portando avanti con audacia un'idea che aveva debuttato nel 2006, con *City Life*. Agli elementi sociali, il nuovo titolo di Monte Cristo aggiunge problematiche complesse e affascinanti, senza dimenticare una golosa componente online. Dall'altra parte, nel nostro parziale novero dei 23, c'è *Lucidity*: un gioiellino uscito dalla bottega di LucasArts, nello spirito dei giochi indipendenti in stile *Braid*. L'atmosfera è fiabesca ed è fin troppo facile rimanere sedotti dal viaggio onirico della piccola Sofi. Un sogno per alcuni… un incubo per altri.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Scoprire di non poter cantare le canzoni dell'idolo Vasco Rossi sulla sua Xbox 360, ma gli restano sempre i Pooh.
Gioco Preferito: *GRID*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Need for Speed Shift*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *S.T.A.L.K.E.R.*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Majesty II*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

Combatterete centiniaia di scontri, prima di arrivare alla fine.

La grafica di *DAO* è poco dettagliata, ma crea l'atmosfera giusta.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DRAGON AGE: ORIGINS

BioWare ha promesso di voler creare i giochi di ruolo narrando la miglior storia possibile: avrà mantenuto la parola?

LA LINGUA DRACONICA

La versione italiana di *Dragon Age: Origins* ha tutti i testi tradotti nella nostra lingua, mentre i dialoghi (lo ricordiamo, sono tutti parlati) rimangono in inglese. Dato che la recitazione originale è ottima, non è affatto un problema. Piuttosto, alcune scelte nella traduzione italiana lasciano un po' perplessi, come quando abbiamo trovato il "Collare della cagna pura" o degli "spiriti indignati". In generale, si capisce tutto e non vengono usati termini diversi per il medesimo oggetto (come accadeva nella disastrosa traduzione di *Oblivion*), ma abbiamo notato diverse stonature.

A meno di non essere degli eremiti rifugiatisi nel più profondo dei boschi elfici, saprete che *Dragon Age: Origins* (*DAO*) è il nuovo gioco di ruolo di BioWare e che si propone – a detta degli stessi programmatori – di rispolverare il lustro dei grandi classici di un tempo, unendolo all'immediatezza dei titoli più recenti.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dato che la BioWare ha creato i "grandi classici di un tempo", e più di recente ha realizzato capolavori come *Knights of The Old Republic* e *Mass Effect*, siamo stati entusiasti di concederle ben più che il beneficio del dubbio, seguendo il più possibile la realizzazione di *DAO* in questi tre lunghi anni.

Finalmente, siamo riusciti a installare il gioco sui nostri PC e ad affrontarlo da cima a fondo, scoprendo quanto c'era di vero nelle affermazioni di BioWare. Se non volete sapere altro di *DAO*, vi basti questo: è un GdR di razza, all'interno del quale gli appassionati che giocano da dieci o venti anni troveranno punti in comune con titoli come *Baldur's Gate* o i primi due *Fallout*. È un gioco da non perdere a nessun costo.

Se, invece, volete saperne di più, continuate nella lettura, consci che vi riveleremo al massimo informazioni che scoprireste nel giro di due o tre ore di gioco, sulle oltre trentacinque (come minimo!) che vi attendono prima della "sequenza finale".

Il mondo di *DAO* è completamente tridimensionale: potrete muovervi con una visuale dall'alto di tre quarti, oppure spostare la telecamera dietro le spalle del personaggio attivo del vostro party o, ancora, sfruttare una prospettiva intermedia. Sebbene la visuale da dietro le spalle sia più suggestiva, abbiamo giocato praticamente tutto il tempo con quella dall'alto, che strizza l'occhio a *Baldur's Gate* e *Arcanum*.

La grafica, lo diciamo subito, è in valore assoluto abbastanza lontana dai parametri attuali: se avete giocato a un FPS degli ultimi 12 mesi, vi sembrerà poco dettagliata; se però vi dilettate *solo* con gli FPS, state leggendo la recensione del gioco sbagliato.

Nonostante i limiti della grafica, le ambientazioni sono molto suggestive e curate: per esempio, gli interni delle abitazioni sono pieni di tomi, librerie, statue, vasi e via dicendo. Per questo motivo, entrando in un edificio, capirete immediatamente se si tratta della bottega di un fabbro o di una locanda. Tuttavia, sono pochi gli oggetti con cui interagire e, generalmente, si tratta di libri, contenitori vari (casse, botti o bauli) o dei cadaveri di chi ha tentato, fallendo, di sbarrarvi la strada.

> "I dialoghi sono di un'importanza cruciale"

Gli scenari all'aperto, dalle città alle foreste, soffrono maggiormente per via del motore grafico; dopo le meraviglie di *Oblivion* nel 2004, alzare lo sguardo e vedere una cortina blu indistinta, oppure delle guglie lontane non è il massimo, così come i boschi di *DAO* sono ridicolmente spogli se paragonati a quelli di Vvanderfell. Tuttavia, nel complesso rimane una visione d'insieme suggestiva: le enormi statue scolpite dai Nani, nella penombra dei dungeon abbandonati, o i giochi di luce nelle cattedrali rendono perfettamente l'idea del mondo fantasy ideato da BioWare. Le animazioni, al contrario, sono realizzate molto bene: durante i combattimenti, vedrete alleati e nemici estrarre la spada prima di entrare in corpo a corpo, oppure sbalzati indietro di metri per l'arrivo di un pugno magico,

VEDERE IL MONDO LÀ FUORI

Potrete giocare a *Dragon Age: Origins* essenzialmente con due visuali: una è quella classica alla *Baldur's Gate*, con prospettiva dall'alto di tre-quarti; l'altra è da dietro le spalle, come succede in *Oblivion* (anche se in *DAO* non si può passare in prima persona). Noi abbiamo affrontato praticamente tutto il gioco con la visuale dall'alto, che è decisamente più comoda e immediata, permette di capire subito cosa stia succedendo attorno a noi e di individuare tutte le strade disponibili. In combattimento, poi, è quasi impossibile giocare in terza persona.

Lo stesso negozio osservato con i due punti di vista di *DAO*.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Il nuovo GdR di BioWare non si può definire un titolo snello. Se giocate ad elevate risoluzioni, mettete in conto di rinunciare a parecchi dettagli o di dotarvi di una scheda video potente. Meglio ancora sarebbe disporre di due schede video. Un qualsiasi processore dual core è fondamentale per far partire *Dragon Age: Origins*, ma prestazioni convincenti si ottengono con CPU ad almeno 3,2 GHz. Per quanto riguarda la GPU, una 8800 GT è proprio il minimo per gustare l'ultima fatica di BioWare in maniera accettabile a basse risoluzioni. Nel corso dei nostri test, una ATI Radeon 4870X2 si è rivelata l'ideale.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1440x900	1920x1080	2560x1600

IL PARTY

Durante le vostre avventure, incontrerete una decina di personaggi desiderosi di seguirvi e combattere al vostro fianco. Alcuni non potrete mancarli, mentre di altri potreste non accorgervi nemmeno quanto saranno disposti a unirsi al vostro gruppo. Durante le missioni, potrete portare con voi solo altri tre compagni, formando un gruppo di quattro (un po' come succede in *KOTOR* o *Mass Effect*). Avremmo preferito una compagnia più numerosa, in realtà. I seguaci non sono "per sempre": diverse volte, durante l'avventura, capiteranno delle situazioni in cui potranno decidere di andarsene o persino attaccarvi, quindi pensate bene a cosa dire e a chi. Il punto d'incontro del party è l'accampamento, rifugio in cui potrete lenire le ferite, chiacchierare con i vostri compagni di viaggio e persino avere delle storie d'amore.

Spesso, capiterà di trovarsi in una situazione "anomala" e di dover scegliere tra diverse opzioni, proprio come nei GdR cartacei.

I nemici più potenti vengono finiti con animazioni spettacolari.

o scatenare una sequenza di fendenti sul proprio avversario. Naturalmente, la grafica è un elemento secondario in un gioco di ruolo e, in generale, quella di *DAO* svolge il proprio compito, pur senza eccellere.

BioWare ha inserito un elemento di novità nella creazione del personaggio: a nostra memoria, *DAO* è il primo gioco di ruolo che permetta di iniziare in ben sei modi diversi. Secondo la classe e la razza selezionate, vivrete una delle diverse "mini avventure" introduttive, che svolgono anche il compito di tutorial per insegnare come muoversi nel mondo di gioco, come funziona il party, il sistema di combattimento e via dicendo. Il nostro consiglio è di dedicare una serata o un pomeriggio e provare tutti e sei gli "inizi", non solo per non perdervi nulla di *DAO*, ma soprattutto per capire quale sia il personaggio giocante che meglio si adatta al vostro stile. Difatti, *DAO* non utilizza né il d20, né un altro sistema di GdR cartaceo esistente: BioWare ha creato un set di regole tutto suo, in modo da plasmarlo alle esigenze del gioco di ruolo su computer. Non si tratta di un sistema rivoluzionario, come invece avvenne per i primi due *Fallout* (il loro, d'altra parte, era "ispirato" nientemeno che all'eccezionale "GURPS"), e chi conosce il d20 o, in generale, i sistemi di "Dungeons & Dragons" non potrà evitare gli evidenti riferimenti. La scheda del personaggio è organizzata in caratteristiche base, abilità e talenti, quindi non c'è nulla che risulti alieno agli appassionati di GdR passati, cartacei o meno.

Tuttavia, il sistema di classi e specializzazioni riserverà qualche sorpresa: da una parte, esistono solo tre classi (Mago, Ladro e Guerriero), dall'altra è consentito specializzare il proprio personaggio in modo estremo e, per gli standard "D&D", inatteso. Per esempio, il Ranger è una specializzazione del Ladro così come l'Assassino, mentre il Mago può diventare un Curatore o un Mutaforma, ma anche un "Mago Guerriero" che mena come un fabbro.

Ogni personaggio ha poi una serie di talenti, delle abilità specifiche di ogni classe, che gli permettono di effettuare attacchi speciali, creare trappole, borseggiare i Personaggi Non Giocanti, e via di questo passo. Come per gli incantesimi, esistono quattro gradi per ogni talento: nel caso di

OBIETTIVI

***DAO* contiene una serie di "obiettivi" da conquistare, che vanno dal completare con successo determinate missioni all'uccidere un certo numero di nemici con talenti particolari. Sono obiettivi persistenti, che potrete condividere con tutti uploadandoli sul server di BioWare. Esistono 87 obiettivi per 1.600 punti in totale.**

SALVARE IL DRAGO

In *Dragon Age: Origins* è sempre possibile salvare, tranne durante i combattimenti. Esistono dei punti di salvataggio automatico, posizionati normalmente qualche passo prima delle battaglie più dure, ma sono pochi. Per questo, vi consigliamo di mettere al sicuro i vostri progressi molto, molto spesso. Esiste anche uno slot di "salvataggio veloce".

FERITE GRAVI

Se almeno un membro del vostro party sopravvive a uno scontro, gli eventuali compagni di viaggio abbattuti dai nemici si rialzeranno. Si tratta di "una approssimazione" necessaria al fine di evitare di cercare tonnellate di pergamene per far risorgere chi muore, come in "D&D". Tuttavia, chi è "svenuto" si ritroverà con delle ferite gravi, che renderanno i successivi combattimenti più difficili. Potremmo avere un personaggio che "sputa sangue", e recupera energia più lentamente, ma anche braccia rotte e crani incrinati, che renderanno decisamente meno efficaci incantesimi e colpi inferti.

QUANDO LO SCONTRO SI FA DURO...

A livello "normale", quasi ogni scontro potrebbe essere l'ultimo: l'Intelligenza Artificiale nemica è particolarmente cattiva e, per esempio, se non proteggerete i vostri maghi, i nemici gli saranno addosso in pochi secondi. Ogni scontro diventa quasi una piccola partita a scacchi, in cui dovrete utilizzare le abilità dei vostri quattro personaggi per suonarle agli avversari. La I.A. alleata è altrettanto valida, ma non c'è niente che rivaleggi con la vostra intelligenza, specialmente nei combattimenti con i mostri più potenti. Se i duelli risultano troppo ostici, potrete modificare in ogni momento la difficoltà degli scontri. A livello "facile", i nemici fanno molto meno male e non esistono danni da fuoco amico ("fuoco" spesso inteso in senso letterale, tipo palle di fuoco). Se, poi, volete veramente una sfida di quelle da ricordare nelle taverne, i livelli "difficile" e "incubo" sono lì per voi, pronti a non farvi alcuno sconto. Al termine del combattimento, i vostri quattro personaggi recupereranno molto velocemente la salute persa: una semplificazione – a nostro avviso – necessaria per evitare di perdere 5 minuti buoni dopo ogni scontro bevendo pozioni e usando impiastri medici, o cercando come dei matti delle zone dove riposare, come succedeva ne *Il Tempio del Male Elementale*.

Il commento sonoro è molto buono, in stile medioevale. Le voci, in inglese, sono di attori professionisti.

RIFERIMENTI STORICI

In un paio d'occasioni, abbiamo notato dei possibili "riferimenti" a classici del passato. Non sappiamo se si tratti di coincidenze oppure di citazioni esplicite, ma abbiamo trovato delle situazioni identiche a *Ultima IV* e *Ultima VII*. Se le notate anche voi, fatecelo sapere!

un Mutaforma, per esempio, ogni grado corrisponde a un animale diverso in cui potersi trasformare, più un quarto grado che potenzia i precedenti; per un Mago, quello che potremmo definire il "talento del fuoco" permette di creare un cono di fiamme, poi l'immancabile fireball, infine di scatenare una tempesta di fuoco. Un Guerriero disporrà, invece, di attacchi speciali con due armi, oppure con armi a due mani, o con spada e scudo. Anche nelle fasi finali del gioco, è impossibile avere molti talenti al massimo grado, ma quando li conquisterete, potranno aiutarvi enormemente e fare la differenza in battaglia.

Il sistema delle magie è quello che più si discosta dal "D&D" classico, ma ricorda altre soluzioni di GdR su PC: ogni personaggio in grado di lanciare incantesimi ha una "barra" di energia magica e gli incantesimi "costano" un certo numero di punti – non dovrete memorizzare nulla durante le ore di sonno, in altre parole.

Tale decisione è stata presa per via del sistema di combattimento. *DAO* è un GdR in cui si combatte moltissimo – alla fine delle vostre avventure, avrete sterminato più esseri viventi di quanti ne muoiano in una battaglia di medie dimensioni. La maggior parte delle missioni prevede una sezione in cui è necessario aprirsi la strada in un dungeon (che può assumere diverse forme, oltre al labirinto sotterraneo), all'interno del quale, in quasi ogni "stanza" o "corridoio" vi aspetta uno scontro.

> **"DAO è un GdR in cui si combatte molto"**

I combattimenti sono gestiti come in un gioco di strategia, dove i componenti del vostro party (quattro, al massimo) attaccano automaticamente le forze nemiche, seguendo un codice tattico che potete "programmare". Questo codice vi permette di dire al Curatore di lanciare gli incantesimi di cura quando un suo compagno scende sotto il 50% o il 25% della salute, oppure al Mago di mettersi sulla difensiva, e al Guerriero di attaccare per primi i maghi nemici o gli arcieri.

Inoltre, è consentito mettere in pausa in ogni momento, e assegnare o cambiare gli "ordini" diretti, che possono essere "attacca il tale nemico con questa abilità", oppure "bevi la pozione magica per recuperare Mana". Il tutto è gestito tramite mouse e tastiera, ed è semplice e immediato.

A livello di difficoltà "normale", però, quasi ogni combattimento rappresenta una vera sfida: visto che i vostri punti ferita non arriveranno mai a numeri astronomici, anche un gruppo di ladri dei bassifondi o un branco di ragni velenosi possono far fuori la vostra compagnia a qualunque livello, specie se avete preso *DAO* per *Diablo*. Cliccare forsennatamente sul nemico serve solo a venire uccisi senza pietà, dato che per vincere i combattimenti è necessario usare la testa e la strategia. Per esempio, se gli avversari che vi stanno attaccando hanno cinque arcieri nelle retrovie, dovrete mettere in pausa e ordinare al vostro Mago di lanciare una bella palla di fuoco in mezzo a loro, e a uno dei vostri Guerrieri di andare dai suddetti arcieri a finirli, magari all'Assassino di tentare un attacco di sorpresa sullo stregone nemico, mentre l'altro Guerriero lo impegna da davanti.

La mappa del regno: l'esplorazione non è libera.

La mappa del "livello" si svela durante l'esplorazione.

VIETATO AI MINORI

Dragon Age: Origins è un gioco con contenuti decisamente "espliciti". I membri del vostro gruppo potranno sviluppare delle storie d'amore (o anche solo di "solo sesso"), ed è possibile frequentare dei bordelli. Sebbene a livello grafico sia tutto piuttosto lasciato all'immaginazione, in *DAO* vi capiterà d'incappare in "offerte" omosessuali, che il vostro protagonista sia un maschietto o una femminuccia. Al di là delle allusioni sessuali, il gioco è sicuramente pensato per un pubblico adulto, visti i riferimenti abbondanti e frequenti a violenza sessuale, tortura, e via dicendo.

VEDERE E CONTROLLARE

Per muovere il vostro party, avrete bisogno solo di mouse e tastiera. E sono insostituibili! Soprattutto durante i combattimenti, la visuale che sceglierete sarà quasi sicuramente quella dall'alto, dove con il mouse potrete selezionare e muovere i personaggi del gruppo come in un RTS. La visuale da dietro le spalle, sicuramente più scenografica, risulta utile soprattutto per muoversi negli stretti dungeon dei Nani, dato che permette di vedere più lontano e capire dove si stia andando: in questo caso, sposterete il personaggio principale con la tastiera, come in *Oblivion*.

Se, invece, state combattendo contro un singolo nemico, dovrete scoprire se soffre gli attacchi magici, o quelli a base di freddo o fuoco, in modo da ferirlo più gravemente. Non è esattamente una partita a scacchi, né uno strategico a turni, ma sicuramente *DAO* è un GdR con una notevole componente tattica, in cui gli avversari utilizzeranno al momento giusto ogni singola abilità a proprio favore, dagli incantesimi paralizzanti ai classici attacchi alle spalle, tipici dei ladri.

Una volta concluso lo scontro, se almeno un componente del vostro party sarà ancora in piedi, gli altri si rianimeranno: non esiste la "morte" permanente di uno dei membri del gruppo, ma se tutti e quattro finiranno al tappeto, dovrete ricaricare dal salvataggio precedente. Tuttavia, cadere in combattimento non è del tutto privo di conseguenze: il personaggio "atterrato" subirà delle ferite invalidanti, che lo affliggeranno fino a quando non verranno curate appositamente o tornerete alla "base".

Se odiate questo genere di scontri estremamente tattici (ce ne stupiremmo, se siete arrivati a leggere fino a qua), potete abbassare il livello di difficoltà a "facile", il che rende *DAO* molto più simile ai giochi di ruolo d'azione come *Diablo*, dove è sufficiente indicare al party chi attaccare, e poi fanno tutto i personaggi in tempo reale.
I combattimenti diventano quindi degli scontri "arcade", in cui non si rischia quasi mai nulla di serio, se non negli epici duelli "di fine livello". Al contrario, se apprezzate i combattimenti duri, elevando il livello a "difficile" troverete pane per i vostri denti – ma preparatevi a spendere anche una buona mezz'ora nei combattimenti più impegnativi, tra la pianificazione tattica e i tentativi non riusciti.

In generale, la struttura delle missioni, dal punto di vista degli scontri, è molto classica, e ogni volta che affronterete un dungeon, potrete aspettarvi nemici di difficoltà crescente, fino allo "scontro finale" in cui dovrete vedervela con un avversario particolarmente ostico o con molti nemici. Oppure, entrambe le cose.

La vostra compagnia dovrà affrontare una missione epica: senza svelarvi nulla che non sappiate già o troverete – probabilmente – sulla stessa confezione del gioco, il vostro reame sta subendo una terribile invasione a opera di esseri tetri e malvagi, il Flagello Oscuro. Appena entrati nelle file dei Custodi Grigi, una sorta di ordine militare preposto a unire i popoli del reame contro minacce di questo tipo, affronterete una rovinosa battaglia, e dovrete letteralmente raccogliere i cocci per creare un'alleanza in grado di opporsi alla marea mostruosa sul punto di dilagare nelle terre civilizzate.

Il che è un po' come dire che "Il Signore degli Anelli" racconta di due nanerottoli che devono passarne di tutti i colori per gettare un anello nel fuoco. I riferimenti alle saghe fantasy più note, Tolkien e Martin in testa, si sprecano, anche se BioWare – secondo chi vi scrive – se l'è goduta un mondo a far intravedere al giocatore una certa parte della trama, per poi stupirlo con situazioni agli antipodi della fantasy classica (un po' come se il vostro master preferito, durante una sessione di GdR cartaceo, vi facesse innamorare di una "pretessa" che, in realtà, è una ladra, per esempio). I Nani vivono in gigantesche colonie sotterranee, per esempio, ma sono molto lontani da Gimli e soci (passione per la birra a parte), dato che sono intenti a tramare gli uni contro gli altri per ottenere il controllo politico del loro popolo; stesso discorso per gli Elfi

LO SCORRERE DEL TEMPO

In *DAO* non esiste l'alternarsi del giorno e della notte, né i Personaggi Non Giocanti sembrano seguire alcuna routine giornaliera. I mercanti sono sempre nei negozi e non esiste "un'ora". Sebbene sia oggettivamente un passo indietro rispetto ad altri titoli, il ritmo dell'azione di *Dragon Age: Origins* è tale, che non ce ne si accorge, quasi.

INVENTARIO

L'inventario è in comune con tutto il party: quando troverete un'arma o una pozione, finirà in un calderone in cui sono presenti gli oggetti di tutti i personaggi che vi seguono. Sebbene sia estremamente semplificato, questo tipo d'inventario funziona benissimo, considerando che potreste portare con voi personaggi diversi in ogni missione. Il limite dell'inventario è numerico (si inizia con 70 slot), non di peso. Ciò significa che un'armatura di piastre occupa lo stesso "spazio" di una piantina. È consentito acquistare delle "espansioni" che vi permettono di estendere la portata degli oggetti. L'inventario può mostrare tutti gli oggetti insieme, ordinati per tipo o per nome, oppure presentare le sottocategorie, come "armi", "armature", "oggetti delle missioni", e via dicendo.

Gli scontri a livello "normale" sono già abbastanza impegnativi. Naturalmente, conviene usare la visuale dall'alto.

LA PROFEZIA DI GMC

Come abbiamo scritto, esistono pochi enigmi in *DAO*. Uno, però, è particolarmente ostico e ci ha tenuto impegnati un bel po'. Non vogliamo svelarvi in cosa consiste, ma vi diamo un suggerimento su come fare. Quando ci arriverete, capirete che è proprio "lui":

- **Il primo a destra, il secondo a destra, il terzo a sinistra**
- **Un passo avanti**
- **Il terzo a sinistra, il secondo a destra, il sesto a sinistra**
- **Un passo avanti**
- **Il secondo a destra, il quarto a destra, il sesto a sinistra**
- **Il quarto a destra, il sesto a sinistra, il primo a sinistra**
- **Un passo avanti**
- **Il quarto a destra, il quinto a destra, il primo a sinistra**
- **Il primo a sinistra, quinto a destra e in quinto a sinistra**
- **Un passo avanti.**

cittadini, che ricordano più i personaggi dei romanzi di Dickens che quelli di Tolkien. La vostra missione principale è, dunque, quella di riunire tutti gli eserciti contro il nemico oscuro; ogni "nazione" ha però le sue beghe, in questi tempi difficili (ma finiranno presto!), quindi come Custodi Grigi dovrete risolvere i loro problemi. Naturalmente, saremmo dei veri farabutti se vi svelassimo cosa vi aspetta nel dettaglio.

DAO non propone un mondo aperto: esiste una mappa di Ferelden su cui sono presenti delle icone che simboleggiano una destinazione "attivata" da una missione. Cliccando su un'icona, vedrete il party percorrere la strada più veloce e, a meno di incontri casuali, controllerete direttamente il gruppo solo a destinazione raggiunta. Spesso, le missioni prevedono che non si possa "uscire" dall'area in cui siete fino al loro completamento, quindi siamo lontani dalla filosofia di giochi come *Oblivion* o *Morrowind*. Esistono anche molte missioni secondarie, che potrete accettare oppure saltare del tutto: quasi tutte sono estremamente caratterizzate e, spesso, vi troverete a volerle completare per "vedere come va a finire", piuttosto che per la ricompensa in termini d'esperienza o di bottino.

Gli enigmi sono davvero pochi e la difficoltà principale nel terminare una missione di *DAO* è rappresentata dai nemici tra voi e la fine del dungeon o, al massimo, dal capire dove trovare qualcosa o qualcuno. I dialoghi, invece, sono di un'importanza cruciale: BioWare ha svolto un lavoro eccezionale per crearne di convincenti e ramificati, e quasi sempre c'è la possibilità di evitare un combattimento, scoprire qualcosa di più su un personaggio oppure ottenere un oggetto scegliendo una direzione piuttosto che un'altra in un dialogo. Spesso, sarà anche consentito utilizzare una frase che faccia leva sulla persuasione o sull'intimidazione e, di fatto, sarà un "check" sulle corrispondenti caratteristiche del vostro personaggio principale; al contrario di *Fallout 3*, però, non viene presentata nessuna percentuale di successo.

Molte missioni prevedono, poi, la possibilità di essere risolte in modi diversi e ciò porta alle scelte morali di *DAO*, che sono davvero particolari. Non esistono il "karma", il "bene" o il "male". Un nemico a terra vi implora di avere pietà: potrete risparmiarlo, magari tenendovi i suoi averi, oppure ucciderlo. Un mendicante vi chiede la carità: se gli consegnerete delle monete, non ci sarà nessun miglioramento del vostro "karma". A volte, sarete liberi di scegliere se comportarvi da disonesti o da codardi, da spietati o da violenti, e spesso si tratterà di scorciatoie molto utili, che vi eviteranno combattimenti duri oppure vi premieranno con bottini altrimenti preclusi. Starà a voi decidere come comportarvi. Tuttavia, dovrete fare i conti con il vostro party.

Esistono una decina d'avventurieri, nel mondo di Ferelden, disposti ad aiutarvi nella lotta contro il Flagello. Dovrete faticare un po' per trovarne alcuni, ed è perfettamente plausibile che finiate il gioco senza averli mai nemmeno incontrati, o aver capito che possono entrare nel vostro gruppo. Ogni volta che prenderete una decisione critica, come aiutare una fazione piuttosto che un'altra o distruggere un oggetto sacro per ottenere un'arma importante, la loro stima nei vostri confronti potrà salire o scendere. Un valore basso significherà "guai in vista" e sarete felici se questi personaggi se ne andranno semplicemente dal party; un valore alto vi assicurerà la loro fedeltà incondizionata e, in alcuni casi, anche delle "storie" di amore e di sesso. Oltre a questo, decidere se finire un nemico particolarmente odioso oppure se lasciarlo andare, avrà contemporaneamente un effetto positivo su alcuni personaggi e negativo nei confronti di altri. Non esiste, quindi, una decisione "giusta" o "migliore". Sarete solo voi, come nei giochi di ruolo

Abbiamo incontrato pochissimi bug: essenzialmente dei dialoghi ripetuti.

I talenti di ogni personaggio conferiscono delle abitità speciali. Quelli del quarto grado sono devastanti.

Capiteranno spesso degli incontri casuali che daranno inizio a quest secondarie, comunque interessanti.

cartacei, a decidere cosa fare. Naturalmente, i giocatori pronti a studiarsi ogni singola reazione potranno "forzare" il sistema e, con frasi pronunciate al momento giusto o scegliendo opportunamente chi portare in missione tra tutti i personaggi disponibili, è sicuramente possibile "ottimizzare" gli effetti positivi.

Chi vi scrive, però, consiglia di giocare *DAO* senza tener conto di questi "calcoli": se vi sembra giusto risparmiare uno schiavista, oppure abbandonare la promessa sposa al suo violentatore, fatelo senza pensare se vi converrà o meno in termini di reazioni matematiche. In tal modo, seguendo il vostro istinto, scoprirete che *DAO* è pieno di sfaccettature, di conseguenze positive e negative che concorrono a creare

"Ogni giocatore vedrà un gioco diverso"

un'avventura e una storia complete e soddisfacenti, oltre a un mondo che pare reagire in modo realistico alle vostre azioni. Ogni giocatore giocherà in modo diverso, e vedrà un *gioco* diverso; risolverà la stessa situazione in maniere alternative, oppure salterà interi "pezzi" dell'avventura. E ciò vale anche per il finale, che è allo stesso tempo unico e molto vario. *Dragon Age: Origins* è un GdR che consigliamo a tutti: sia a chi ha visitato Britannia, Waterdeep e Vvanderfell, sia a chi non si è mai accostato al genere. Configurando la difficoltà dei combattimenti verso il basso, il gioco si trasforma in un *Diablo* leggermente più complesso, ma con una trama e con situazioni imperdibili, al punto che ci siamo trovati coinvolti nelle scelte da prendere, per la prima volta da parecchio tempo. E quando un gioco fa riflettere, magari in metropolitana o in coda in auto, su come risolvere una situazione, su chi aiutare e chi sterminare, o su quale membro del party sia vicino al tradimento, entra di diritto nella lista degli imperdibili, a prescindere dal genere che si ama. Ed è una lista molto corta, purtroppo.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3: Game of the Year Edition, Dic 09, **9**
La miglior versione del GdR post-atomico di Bethesda, un capolavoro completo di tutte le espansioni.

Risen, Ott 09, **8½**
L'ultima fatica degli autori della saga GdR di *Gothic*, per chi apprezza i mondi fantasy dinamici e realistici.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **BioWare** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://dragonage.bioware.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 1,6 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, 20 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core 3,2 GHZ, 2 GB RAM (4 sotto Vista), Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Trama splendida e appassionante**
- **Molte missioni, tutte coinvolgenti**
- **Personaggi molto ben caratterizzati**
- **Lunghissimo – noi ci abbiamo messo 63 ore!**

- **Grafica superata**
- **Fin troppi combattimenti**

Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, dialoghi molto intricati e scelte amletiche: sono gli ingredienti di uno dei migliori GdR degli ultimi anni. *Dragon Age: Origins* è il gioco del mese e un acquisto consigliato a tutti.

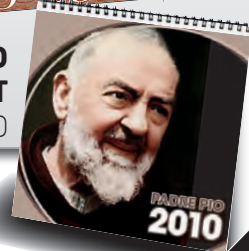
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	DIALOGHI
7	8	9	9	9	9

C'è il calendario

CAVALLI
€ 6,00

I SANTI PROTETTORI
€ 6,00

PADRE PIO
€ 6,00
Con 10 santini da ritagliare e collezionare

PADRE PIO POCKET
€ 3,90

PINK PIG POCKET
€ 3,90

Da novembre in edicola!

GOODMAN CANI
€ 6,00

CANI POCKET
€ 3,90

GOODMAN GATTI
€ 6,00

GATTI POCKET
€ 3,90

CALENDIETE
€ 6,90
Con le ricette per una dieta al mese

ideale per te

ordinalo subito su

www.spreastore.it

Scegli i *calendari* che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

	GOODMAN - CANI 28X30 cm	€ 6,00
	GOODMAN - CANI pocket 16,2X16,5 cm	€ 3,90
	GOODMAN - GATTI 28X30 cm	€ 6,00
	GOODMAN - GATTI pocket 16,2X16,5 cm	€ 3,90
	CAVALLI 28X30 cm	€ 6,00
	PINK PIG pocket 16,2X16,5 cm	€ 3,90
	SANTI PROTETTORI 33,5X38 cm	€ 6,00
	PADRE PIO 33,5X38 cm	€ 6,00
	PADRE PIO pocket 16,2X16,5 cm	€ 3,90
	CALENDIETE	€ 6,90
	DINOSAURI 30X42 cm	€ 6,00

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00
	TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI
- ☐ Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.
- ☐ Carta di Credito

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________________ Firma del titolare________________________

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N° 162

Nel Campionato Master, i giocatori vicini agli "anta" possono decidere all'improvviso di ritirarsi.

La crescita di un giocatore è influenzata anche dal livello di abilità dell'allenatore (voi) e del preparatore atletico.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Il calcio è sinfonia corale o assolo individuale, parola di *PES 2010*.

IN ITALIANO

***Pro Evolution Soccer 2010* è tutto in italiano, con l'azzeccatissimo duo "made in Sky" Pierluigi Pardo-José Altafini a sgolarsi durante la telecronaca.**

ALLA CONQUISTA DELL'EUROPA

Dopo la Champions League, quest'anno *PES* ha acquisito i diritti ufficiali anche della UEFA Europa League. Ciò significa che nel Campionato Master sarete sempre motivati anche guidando una squadra di media classifica, visto che per qualificarcisi non bisogna finire ai primissimi posti nella graduatoria finale del proprio campionato nazionale.

CREDIAMO di non andare troppo fuori tema se parliamo a chi gioca su PC degli ultimi sviluppi della sfida tra *FIFA* e *Pro Evolution Soccer* sulle console Xbox 360 e PlayStation 3: in pratica, sulle macchine da gioco di Microsoft e Sony si sta verificando una vera e propria rivoluzione pallonara.

Quest'anno è capitato un avvenimento clamoroso: dopo due anni di "rodaggio" col suo nuovo impianto di gioco, *FIFA* ha sottratto a *Pro Evolution Soccer* lo scettro di miglior titolo pedatorio, diventando addirittura fenomenale. Sul fronte PC, invece, tutto tace: un misterioso lassismo avvolge in primis lo sviluppo di *FIFA* stesso, che non ne vuol sapere di fare lo stesso salto di qualità del "cugino" consolaro. Di riflesso, lo stesso immobilismo caratterizza lo sviluppo di *Pro Evolution Soccer*, i cui autori non si sentono evidentemente pungolati in ambito PC da una concorrenza sufficientemente minacciosa. Il risultato è che sui computer, così come la saga di Electronic Arts appare da un po' piuttosto datata, anche quella di Konami inizia a procurare strane sensazioni di déjà vu: dopo l'attesissimo restyling grafico di *PES 2008*, dopo la sfida a giocare in modo più riflessivo di *PES 2009*, arriva un *PES 2010* in cui i flashback sovrastano nettamente i momenti di sospensione dell'incredulità. C'è ancora quel gioco brioso e immediato, quel feeling con la palla che rende fraseggi e manovre tanto naturali, e anche quel consistente bagaglio di Intelligenza Artificiale maturato in anni e anni di esistenza, ma inizia a insinuarsi la sensazione che ormai potrebbe esserne meravigliato solo chi non abbia mai giocato una partita a *Pro Evolution Soccer* in vita sua. Ed è per questo che il voto globale subisce un'improvvisa flessione: solo chi, appunto, non abbia mai avuto davvero alcuna esperienza con questo simulatore di calcio è autorizzato a considerare l'8,5 a fine recensione come il solito "9 d'ordinanza". Ma pur sempre di 8,5 e di "Gioco Consigliato" si tratta, il che, come già scritto, basta e avanza per confermare *PES* come il miglior videogioco calcistico su PC. Anche perché, una volta esaurita la disamina sulla giocabilità, che rimane sempre e comunque l'aspetto più importante, possiamo finalmente dedicarci ai contenuti realmente inediti che sono in effetti presenti, in quel settore che fa anch'esso parte del giusto corredo di un titolo sportivo moderno: il comparto tecnico-tattico.

Dopo avervi svelato il principio di "fossilizzazione" che caratterizza un po' l'impianto di gioco, possiamo infatti annunciarvi che nella sezione "da allenatori" la situazione, in effetti, è un po' più movimentata. In quest'edizione, infatti, gli sviluppatori sembrano aver voluto pensare a chi ha poca familiarità con la strategia calcistica e, allo stesso tempo, a chi invece conosce anche le più piccole sfumature del "bagaglio tecnico" dei giocatori. Nel primo caso, infatti, la comprensibilità nella fase di preparazione dello schieramento tattico è nettamente migliorata. Questo grazie a una serie di "lavagnette animate" e didascalie che sintetizzano, con immagini stilizzate in movimento e rapide informazioni, come si svilupperà la manovra della squadra a seguito di una vostra scelta. Ciò, tra l'altro, diventa particolarmente importante proprio per le nuove regolazioni che sono state raggruppate sotto la voce "stili di gioco". Si tratta di otto impostazioni, graduate da 1 a

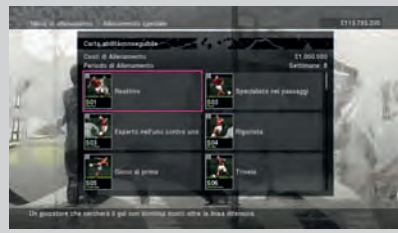
CARTA VINCENTE

Le "carte abilità", una delle novità nel dossier di ogni calciatore, sono distribuite in maniera diversa per ogni soggetto. Naturalmente, fuoriclasse come Messi e Kakà dispongono di un maggior numero di carte, in special modo quelle relative ai funambolismi individuali. In compenso, un giocatore meno tecnico può disporre di utili carte orientate verso l'intesa con i colleghi, come il carisma, che influisce positivamente sulle prestazioni dei compagni di reparto, o la capacità di coprire spazi lasciati sguarniti da questi ultimi. Durante la stagione del Campionato Master, un giocatore può acquisire nuove carte attraverso il cosiddetto "Allenamento speciale", che però costerà alla società di appartenenza parecchi soldi. Di conseguenza, è una scelta da ponderare bene, tenendo presenti eventuali soluzioni alternative (tipo comprare sul calciomercato un giocatore già dotato di un certo numero di abilità con un esborso complessivo inferiore).

CARTE COI NUMERI

Gli sviluppatori nipponici di PES Productions si sono decisamente sbizzarriti con le nuove "carte abilità". Tra quelle dedicate ai "numeri" da vera superstar del pallone, abbiamo: l'"Elastico", cioè il rapido gioco di gambe reso famoso da Ronaldinho; la "Veronica a un piede", trascinamento con la suola seguito da fulmineo dribbling; il "Doppio passo rapido", ubriacante mulinare di polpacci ormai identificato nella persona di Cristiano Ronaldo. E chi non conosce ormai il "Cucchiaio", reso celebre da un folle rigore di Francesco Totti agli Europei del 2000?

Gli sponsor hanno clausole di rescissione ben precise, tipo mancate qualificazioni a specifiche competizioni.

Un altro modo per guadagnare durante la stagione è attraverso le iscrizioni ai club di tifosi del proprio team.

100, che definiscono l'atteggiamento della squadra. C'è, per esempio, il "supporto dei giocatori", che si riferisce al comportamento dei calciatori rispetto al portatore di palla. Man mano che si aumenta il "dosaggio" di questa impostazione, la lavagnetta informativa mostra dei compagni che passano da uno schieramento compatto a copertura del portatore, a una distribuzione in avanti e sulle fasce laterali a suggerire passaggi e lanci smarcanti. Nel frattempo, si saranno avvicendate delle didascalie informative a confermarvi quanto appena scritto, il cui testo cambia quando si raggiungono specifiche calibrazioni nella scala da 1 a 100. Altro esempio è il "cambio di posizione": questa regolazione si riferisce agli incroci che effettuano i calciatori sul campo per togliere un po' di punti di riferimento all'avversario, insomma per tentare di disorientarlo. Come nel calcio vero, anche in *Pro Evolution Soccer 2010* possono essere più o meno radicali: aumentando il dosaggio di questa impostazione, i giocatori non si limitano a scambiarsi di posizione con compagni di ruolo analogo, ma iniziano a farlo con compagni di ruolo diverso (un attaccante con un centrocampista, per esempio). Il resto degli stili di gioco (che esaminiamo più approfonditamente nei

"Dopo *FIFA*, anche *PES* inizia a procurare sensazioni di déjà vu"

riquadri in queste pagine) comprende: "raggio d'azione", relativo alla distanza dei giocatori dal portatore di palla; "stile di gioco offensivo", con cui decidete in che zona di campo tentare le vostre penetrazioni; "pressing", che stabilisce il livello di aggressività dei vostri nei confronti del portatore di palla avversario; "linea difensiva", che riguarda la posizione della retroguardia; "compattezza", con cui si decide la marcatura più o meno stretta degli esterni di difesa; infine, "strategia difensiva" (unica regolazione non graduata, ma solo attivabile/disattivabile), che vi consente di decidere se piazzare o meno un uomo dietro la linea difensiva.

A dire la verità, si tratta di movimenti in campo che, in qualche modo, si potevano ottenere già con il vecchio metodo di personalizzazione delle strategie, ma stavolta tutto è meno complicato da eseguire e molto più intelligibile, tanto che ci si può orientare anche chi sia digiuno di tattiche calcistiche. Soprattutto, è più comprensibile del precedente sistema di assistenza computerizzata, che era una specie di questionario da spuntare senza alcun tipo di visualizzazione animata del "prodotto finale" (cioè l'atteggiamento tattico del vostro team elaborato automaticamente dal computer).

A proposito di questo, non manca anche in *Pro Evolution Soccer 2010* il lavoro indipendente del computer: attraverso le "impostazioni assistite" potete delegare proprio alla CPU decisioni importanti come la scelta della formazione titolare, delle sostituzioni durante la partita, delle strategie e altro ancora. Tutto è declinabile, pur se non con una graduazione complessa come quella degli stili di gioco (si tratta di barre composte al massimo da 5 "tacche"). Anche qui dobbiamo parlare di una agevolazione piuttosto comoda per i neofiti, ma anche per gli esperti, che non dovranno interrompere ogni volta la partita per pasticciare con i settaggi nella sezione tattica.
Poi ci sono loro, le nuove delizie per esperti del settore chiamate "carte

GALLINA VECCHIA...

Oltre alle nuove regolazioni sul fronte tecnico-tattico di cui dibattiamo ampiamente in queste pagine, ci sono anche le buone, vecchie opzioni di una volta a delineare l'assetto tattico di una squadra: moduli di tutti i tipi, dai più catenacciari a quelli più spregiudicati; assegnazione di una marcatura a uomo, più o meno arcigna, su uno specifico avversario; libero spostamento dei giocatori in campo (ma possibilmente entro la zona di competenza, per non creare squilibri) e via di questo calcio.

SQUADRE... IN LICENZA

È sempre stata una delle lacune di *Pro Evolution Soccer*: anche quest'anno, la saga mostra i soliti "buchi" nei diritti delle squadre. Per esempio, nel campionato inglese ancora una volta le uniche squadre col nome ufficiale sono Manchester United e Liverpool, mentre in quello spagnolo sono Real Madrid, Barcellona ed Espanyol. Fortunatamente, il campionato italiano è salvo (anche se non c'è un marchio ufficiale Serie A). Comunque, c'è sempre l'editor dei nomi con cui rimediare.

PALLA DI LARDO

Durante la stagione del Campionato Master, "l'Allenamento speciale" sarà un costoso addestramento che non vi servirà solo per sbloccare nuove "carte abilità" per un singolo calciatore (vedi riquadri in queste pagine), ma pure per abituarlo a giocare in altri ruoli, rendendolo così più versatile. Ci sono 10 "mansioni" diverse con cui farlo familiarizzare, e il training si considera concluso in genere dopo una decina di settimane.

Vedere i giocatori migliorare grazie ad allenamenti mirati è bello, ma il rischio di infortuni così aumenta!

Avere giocatori forti significa anche vederli affaticarsi ulteriormente nelle partite delle loro nazionali.

CARTE ATTITUDINALI

Se le carte abilità dei funambolismi si riferiscono a giocate spettacolari, ma tutto sommato ormai ben note, più interessante è soffermarsi su quelle relative alle propensioni individuali dei giocatori. La carta "Copertura", per esempio, indica la capacità di un giocatore di andare a occuparsi di zone del campo che, per qualche ragione, non sono più "pattugliate" dai compagni. La "Saracinesca nell'uno contro uno" è una carta relativa, invece, alla capacità di un giocatore di opporsi a un tentativo di dribbling (vale anche per le uscite dei portieri). Il "Senza palla" è l'attitudine a mantenere il possesso di palla e a trascinarsi dietro la difesa avversaria, creando spazi utili per i compagni.

NON SIAMO SUPEREROI

Oltre all'Allenamento speciale, esiste naturalmente anche un meno oneroso (sia in termini monetari, sia fisici) addestramento normale, che copre sei "specialità" del repertorio individuale di un calciatore: tiro, passaggio, dribbling, attitudine difensiva, condizione fisica, attitudine a fare il portiere.

abilità". Si tratta di una sorta di "figurine", associate a peculiari attitudini o giocate tipiche dei calciatori: "Trivela" (termine in genere associato al calciatore portoghese dell'Inter Quaresma) si riferisce alla capacità di calciare con l'esterno del piede; "Riserva d'oro" riguarda la capacità di un panchinaro di entrare nel clima partita subito dopo una sostituzione (e qui ci viene in mente Pippo Inzaghi del Milan); "Leader della difesa" indica invece la capacità di un membro della retroguardia di "ispirare" la trappola del fuorigioco. Di carte ce ne sono veramente a decine, e spesso scendono in profondità nel bagaglio tecnico individuale dei calciatori come mai era successo in un gioco di calcio. Certo, da qui a dire che queste abbiano una vera

> "Un riuscito sforzo nello sveltire la pianificazione strategica"

e propria influenza sulla condotta dei giocatori stessi e sulla partita in generale, ce ne corre. Come abbiamo già scritto, questa novità di *Pro Evolution Soccer 2010* è indirizzata a veri esperti, e in effetti ci vuole un occhio più che fino per scorgere gli effetti di una carta nel mezzo di una circolazione di palla tamburellante come quella di *PES*. Quando si riescono a intercettare certe giocate e atteggiamenti è bello, perché quel singolo, circoscritto momento è qualcosa di ancora più calcistico del solito, ma se dovessimo dire che le "carte abilità" danno in generale una maggiore parvenza di realismo o hanno un effettivo peso sui match, non saremmo esattamente sinceri.

Dove ci porta tutto questo? Al discorso iniziale della piccola fossilizzazione che si inizia a notare anche nella saga di *PES*. Nonostante il riuscito sforzo nello sveltire e rendere più comprensibile la pianificazione strategica, e nonostante l'omaggio ai maniaci dello sport numero uno nel Continente grazie alle "carte", la sensazione finale è che il gioco somigli parecchio al suo predecessore.

■ Durante il Campionato Master è importante far "ruotare" la rosa, per non ritrovarsi calciatori "bolliti" già a metà stagione.

STILE JUVE O STILE INTER?

La comprensione dei nuovi "stili di gioco" è ulteriormente agevolata dal fatto che la loro regolazione passa per 3 o 4 tappe distintive, che vengono immediatamente rimarcate sia a livello visivo, con nuove animazioni stilizzate sulla lavagnetta, sia testuale, con nuove didascalie informative. Se, per esempio, lasciate vuota la barra della voce "stile di gioco offensivo", il settaggio verrà definito "Vie laterali" (i vostri si manterranno larghi sulle fasce per tentare cross al centro). Con metà barra riempita, si passa a "Medio" (i vostri inizieranno ad avvicinarsi di più al portatore di palla, suggerendo qualche fraseggio). Con almeno due terzi di barra pieni, si arriva a "Vie centrali" (i vostri si lanceranno in penetrazioni centrali, dettandovi filtranti orizzontali).

■ Nel calciomercato non esiste solo la compravendita, ma pure la forma del "prestito" (in pratica, un acquisto a tempo).

■ Nel calciomercato le trattative possono essere "forzate", in modo da chiudere in tempi rapidi una contrattazione.

LE MANI SUL CALCIO

Come sempre, per giocare a un gioco di calcio è praticamente obbligatorio l'utilizzo di un controller con croce direzionale digitale: nonostante sia piuttosto diffuso, il Controller Xbox 360 per Windows non è il più comodo, visto che la sua croce registra solo gli input delle quattro direzioni ortogonali. Cercate di procurarvene uno con una croce che ne registra otto, in modo da gestire al meglio i movimenti in diagonale.

Anche sul fronte estetico, dopo la riverniciata di *PES 2008*, la serie si è un po' seduta, limitandosi al solito minimo arricchimento "d'ordinanza" del comparto animazioni. Riguardo le opzioni, l'unica novità è in pratica la presenza "ufficiale" della UEFA Europa League all'interno del Campionato Master (dopo il grande colpo dell'anno scorso con i diritti della Champions League in esclusiva per 4 anni). Certi storici difetti, poi, non sono stati limati: tra questi, la corsa ancora un po' robotica dei giocatori e l'assiduità di certi rimpalli che rendono la lotta per la palla a volte troppo caotica.

Rimane la consolazione che quanto è rimasto, tra giocabilità e grafica, è comunque ottimo, e basta per decretare *Pro Evolution Soccer 2010* come il miglior gioco di calcio su PC. Ma se dovessimo consigliarlo a chi già possiede l'edizione precedente, avremmo più difficoltà a farlo di quanta non ne abbiamo avuta gli anni scorsi. Anzi, viste le novità nel comparto tecnico-tattico, da una parte più confortevoli e dall'altra più "da cultisti", ci viene più facile consigliarlo alle nicchie di giocatori alle prime armi o a quelle di veri fanatici del calcio, più che a coloro che hanno ormai maturato, nel corso degli anni, una visione equilibrata del fenomeno *Pro Evolution Soccer*.

Comincia a insinuarsi il bisogno di una rivoluzione? Se questa sta avvenendo su console, non si vede perché non possa capitare qualcosa di simile anche su PC, visto che i protagonisti, come ben sappiamo, sono i medesimi.

Paolo Cardillo

IN ALTERNATIVA...

PES 2009, Dic 08, **9**
Un gioco più ragionato ma anche più realistico per uno dei migliori capitoli della saga di casa Konami.

FIFA 09, Nov 08, **7**
Il solito, inebriante festival di licenze, ma l'impianto di gioco è chiaramente datato rispetto a quello di *PES*.

info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **PES Productions** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.konami-pes2010.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **1-4 giocatori, Internet, LAN, stesso PC**

+ Ottimo ritmo di gioco
+ Sistema di controllo intuitivo
+ Sezione tattica più accessibile e scorrevole

− Molto simile al predecessore
− A volte un po' caotico
− Varie lacune nelle licenze

***PES 2010* offre novità sul fronte tecnico-tattico, gradite, ma non così incisive. Più che altro, inizia a segnare il passo sul fronte ben più importante dell'impianto di gioco: è ancora il miglior titolo calcistico, ma forse è il momento di un rinnovamento.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	8	8	8	8

Stelle del calcio come il qui ritratto Kakà (Real Madrid) hanno il loro bel bagaglio di funambolismi.

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

FIFA 10

FIFA si decide a mettere il vestito nuovo, ma l'anima, ancora una volta, rimane vecchia.

IN ITALIANO

Il gioco è tutto in italiano. Ormai le telecronache calcistiche sono tutte targate Sky: dopo la coppia Pardo-Altafini di *PES 2010*, in *FIFA 10* ritorna il duo "mondiale" Fabio Caressa-Beppe Bergomi.

CROCE O DELIZIA?

Imprescindibile, come nella stragrande maggioranza dei giochi sportivi, è l'utilizzo di un controller. Vale la stessa raccomandazione fatta per *PES 2010*: il non plus ultra non è, come molti pensano, il Controller Xbox 360 per Windows, che registra solo quattro direzioni ortogonali con la croce direzionale. Procuratevene uno che ne registra otto, o gli spostamenti in diagonale saranno meno affidabili.

Di chi è la colpa dell'immobilismo che caratterizza ultimamente i giochi di calcio su PC? Qualcuno potrebbe rispondere che tutte le grandi saghe sportive, avendo cadenza annuale, non vogliono e non possono proporre una rivoluzione a ogni uscita, e il ragionamento avrebbe senso.

Inutile nascondersi dietro un dito: ogni anno, quando l'estate volge al termine, case come Konami ed Electronic Arts cercano di sfruttare la "voglia di pallone" che monta ineluttabilmente nel Vecchio Continente, per cui, dietro una periodicità così serrata, c'è anche una strategia di marketing che abbiamo imparato a comprendere. Detto questo, però, non si può fare a meno di sottolineare che il caso più sconcertante è, ancora una volta, quello della saga calcistica di Electronic Arts. Ribadiamo il concetto espresso nella recensione del rivale diretto *Pro Evolution Soccer 2010*: mentre *FIFA* da due anni mostra uno straordinario slancio innovatore nell'ambito delle console Xbox 360 e PlayStation 3, su PC si accontenta di mantenere inalterata una struttura che, già nella recensione di *FIFA 09* l'anno scorso, avevamo bollato come "datata".

Certo, non è bello parlare di un titolo in funzione di una sua versione per sistemi di cui GMC non è tenuto a occuparsi, ma, visti i volumi di vendita, francamente dubitiamo che esista ancora qualche videogiocatore all'oscuro della faccenda. E di sicuro lo sarà ancora meno quest'anno, visto che su console proprio *FIFA 10* fa il botto, effettuando il definitivo sorpasso qualitativo nei confronti di *Pro Evolution Soccer*.

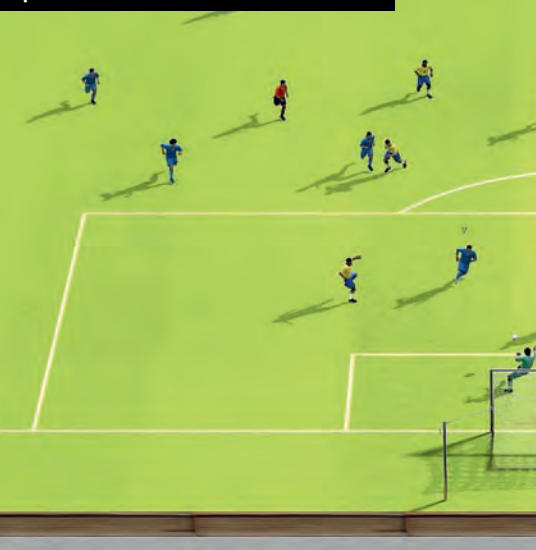
Tra l'altro, nelle stagioni scorse questo misterioso lassismo investiva pure l'aspetto estetico, con la grafica che veniva trapiantata brutalmente dalla versione per la stagionata PlayStation 2, facendo sembrare il *FIFA* su PC ancora più osboleto di quanto già non apparisse per via della sua giocabilità. Sotto questo punto di vista, possiamo darvi una buona notizia: Electronic Arts si è finalmente decisa a eseguire il richiestissimo restyling grafico. A livello puramente estetico, abbiamo i volti dei calciatori finalmente graziati da una qualità in linea con gli standard dei videogiochi moderni: le facce non sono

> "Eseguito il richiesto restyling grafico"

più da anonimi bambolotti, ma finalmente mostrano rughe, barbe di tre giorni, fattezze ed espressioni che magari non sono di un fotorealismo assoluto (l'effetto "scultoreo" un po' si nota ancora), ma sicuramente fanno compiere alla saga quel passo in avanti che era diventato a dir poco doveroso. Tali migliorie investono, naturalmente, anche la riproduzione dell'intero modello poligonale del giocatore: le pieghe delle maglie più realistiche, le scarpe notevolmente particolareggiate, tutto quanto concorre a dare al gioco un aspetto finalmente appropriato.

MOLTI PRO E POCHI CONTRO

La modalità Professionista, che vi vede nei panni di un solo e unico giocatore nel corso di una partita, è stata ripensata per essere resa più motivante. A differenza della scorsa edizione, infatti, include degli obiettivi da raggiungere e dei punti esperienza come premio, spendibili per migliorare gli attributi del proprio giocatore (il tutto spalmato attraverso un'intera stagione). Vi potrà essere richiesto di mantenere il possesso della palla per almeno 5 minuti, tirare almeno 2 volte in porta, farsi recapitare la palla per 20 volte, e via di questo passo. Oltre a quelli individuali, ci sono anche degli obiettivi di squadra: passare presto in vantaggio, tirare più degli avversari, eccetera. Certo, molte richieste sono un po' strambe, ma soddisfacendole avrete la possibilità di migliorare, con la prospettiva di venire convocati in nazionale!

Certe inquadrature sono meno televisive (e fanno molto "gioco di calcio Anni '90"), ma anche più squisitamente tattiche.

Ecco perché le star della TV temono l'alta definizione: se i particolari si vedono bene come in *FIFA 10*, certi difetti saranno subito evidenti.

Nella modalità Professionista ci sono frecce sovrimpresse che vi aiutano a ritrovare la posizione in campo.

Basta vedere le realistiche pieghe delle maglie per capire che il salto di qualità estetico, rispetto a *FIFA 09*, è palese.

ALLENATORI STAGIONALI

La nuova modalità Stagione è concentrata soltanto sull'aspetto prettamente calcistico di un'annata. In pratica, tutto ciò che è solo lontanamente manageriale, in questa modalità, viene accantonato: non esiste né una gestione delle finanze, né la problematica del regime di allenamento migliore per la squadra. Semplicemente, si scelgono i titolari e lo schieramento tattico, poi si scende in campo, partecipando a quante più competizioni possibile. Stiamo parlando di campionati nazionali, più coppe nazionali e internazionali.

E le animazioni? Proprio quando pensavamo di poter celebrare una completa affermazione almeno sul fronte grafico, dobbiamo invece tornare al discorso della strana pigrizia che caratterizza i giochi di calcio su PC rispetto agli omologhi per console: c'è, in effetti, qualche novità nei movimenti e nella gestualità che i campioni manifestano in campo, ma l'iconografia complessiva dei nostri beniamini sembra semplicemente un'eredità del capitolo precedente. Che, come avevamo già rimarcato un anno fa, era qualcosa di limitato: alcune "reazioni" innaturali dei calciatori in certi contrasti erano semplicemente figlie di un repertorio ridotto di animazioni, e lo sono ancora adesso. Il fatto che quest'anno sembrino più belle è solo un'illusione ottica indotta dalla superiore qualità

UOMINI E TOPI

Se proprio non avete a disposizione un controller, potete sempre provare il particolare controllo via mouse, che gli sviluppatori hanno voluto conservare anche in questa edizione. Per chi non lo sapesse, si tratta di un sistema che prevede l'uso di un cursore per spostamenti dei giocatori e smistamenti della palla. Attenzione: se per certi versi è più preciso, per altri è difficilissimo da gestire.

SEMPRE SULLA NOTIZIA

Anche in *FIFA 10* ci sarà un costante afflusso di dati via Internet. Dati reali, si intende, relativi alle prestazioni delle squadre e dei singoli nei campionati nazionali della realtà. Ciò darà vita a un aggiornamento quasi "in diretta" delle condizioni dei calciatori, in modo da far sembrare ancora più veritiera l'esperienza *FIFA 10*.

SIAMO IN ONDA!

La modalità Allenatore, come al solito, cerca di fare un po' di "folclore" calcistico ponendovi di fronte a dilemmi che influenzeranno il morale della squadra: accettare incontri con i tifosi, fare commenti idonei con i media su certi episodi di una partita (ma pure su fatti extracalcistici) e così via.

■ La quantità di licenze è impressionante. Potete giocarvi supersfide come Manchester-Real Madrid, così come un'amichevole tra squadre di seconda divisione.

CASSANO SÌ, CASSANO NO

La modalità Professionista di *FIFA 10* (che, per la precisione, in questa edizione è stata ribattezzata Professionista Club e Nazionale) è molto più proiettata nel futuro del solito: tra gli obiettivi raggiungibili dal vostro alter ego calcistico non solo c'è quello di diventare titolari della propria nazionale, ma pure quello di diventarlo per i Mondiali 2010 in Sudafrica.

"dell'epidermide" e dei modelli poligonali dei calciatori rispetto al passato.
In questo, almeno una consolazione c'è: sul fronte delle animazioni, nemmeno il rivale diretto *Pro Evolution Soccer* ha fatto passi da gigante nel corso degli ultimi anni. Ed eccoci di nuovo all'immobilismo dei giochi di calcio per PC e, appunto, al discorso più importante: quello sulla giocabilità. Cosa, esattamente, non va in una struttura di gioco che si è raffinata nel corso di tanti anni di esistenza, duranti i quali ha anche umilmente "accettato" l'influenza di *PES*?
Il problema è proprio che sono trascorse tante stagioni senza che si sia manifestato un minimo guizzo innovatore che potesse consentire alla saga di EA di rivaleggiare con quella di Konami. Per quanto, in *FIFA*, si possa parlare di un'Intelligenza Artificiale evoluta, che permette ai calciatori di coprire bene le zone del campo, e anche di un ritmo di gioco scorrevole e piacevole, manca quel senso di confidenza con la sfera, quella spigliatezza nel controllo del portatore di palla, quel veloce fraseggio coi compagni che da sempre rende *Pro Evolution Soccer* superiore.

È una cosa che non si sa bene come spiegare a parole, fatto sta che impostare la manovra in *PES* è più istintivo e naturale rispetto a *FIFA*, e anche per questa stagione le cose non cambiano: in *FIFA 10* c'è qualcosa di più pilotato o di più frenato a rendere la trama di gioco meno elettrizzante che in *PES*. Tutto ciò non fa di *FIFA 10* un brutto gioco di calcio, ma se avevamo definito "vecchia" la saga nella recensione dell'edizione scorsa, figuratevi adesso, dopo aver verificato che la struttura è rimasta praticamente inalterata.
Un'altra parziale consolazione, dopo quella dell'ammodernamento estetico, può essere fornita dalla solita, impressionante quantità di licenze ufficiali: decine di campionati e squadre reali, con migliaia di giocatori esistenti, a partire dal territorio italiano (anche se dall'anno scorso, e per le prossime tre stagioni, *Pro Evolution Soccer* può vantare l'appetitosa esclusiva della Champions League). Altra piccola nota di merito riguarda la modalità

> "Manca il senso di confidenza col pallone tipico di *PES*"

Professionista: è avvenuta una vera e propria maturazione tecnica in questa "avventura in solitario" in cui si impersona un solo e unico calciatore.

Pur con queste "buone abitudini" o graditi ritocchi, la sostanza non cambia: *FIFA* è rimasto ancora una volta uguale a se stesso e il problema è tutto in un impianto di gioco che non ne vuol sapere (o non è in grado) di andare allo scontro frontale con la scorrevolezza e la naturalezza di *Pro Evolution Soccer*. Il quale, senza nemmeno faticare (e iniziando per questo a sembrare pure lui un po' ridondante), si conferma come il miglior gioco di calcio per PC ancora una volta. E su questa rivalità secolare aleggia la terribile presenza più volte dichiarata: quella di *FIFA 10* per console, il vero, più grande gioco di calcio della storia. Se solo Electronic Arts si decidesse a convertirlo anche per computer, i rapporti di forza sarebbero decisamente ribaltati a suo favore.

A questo punto, sarebbe il massimo se l'anno prossimo sia EA, sia Konami si "dessero una mossa", la prima trasferendo da console a PC il suo vero capolavoro pallonaro, la seconda trovando finalmente slancio e risorse per ridare nuova linfa a un'epopea sportiva che, al momento, si limita a rifiatare. Sarebbe la "guerra calcistica virtuale" del secolo su PC. Mentre speriamo che si verifichi un simile evento tra una dozzina di mesi, non resta che "accontentarsi" del *PES* e del *FIFA* che abbiamo ora sui PC, ben sapendo che, soprattutto per il gioco di EA, la situazione potrebbe essere ben diversa.

Paolo Cardillo

NON CAPISCO, MA VI ALLENO

La modalità Allenatore è, come al solito, quella più onnicomprensiva di questa saga, e vi vede nei panni di CT, amministratore delegato e calciatore. Dovrete, quindi, occuparvi di moduli tattici come di sponsorizzazioni, di rapporti con la stampa come di contratti da rinnovare, di contatti con la dirigenza come di... entrate spaccagambe in mezzo al campo! Se riuscirete a reggere tante responsabilità, vi potrete arrabattare nella nuova gestione dei programmi di allenamento, grazie a cui mantenere "tonici" i vostri. E anche voi stessi, ovviamente.

IN ALTERNATIVA...

PES 2010, Ott 09, **8½**
Il miglior gioco di calcio esistente per PC, anche se inizia a mostrare qualche piccolo segno di invecchiamento.

FIFA 09, Nov 08, **7**
Ha un voto superiore a quello di *FIFA 10*, però ha la vecchia grafica, che di sicuro è sotto la media come standard qualitativo.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Vancouver** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://fifa.easports.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN (1-4 giocatori)**

+ Molto immediato
+ Grafica nettamente migliorata
+ Più stimolante la modalità Professionista

− Impianto di gioco datato
− Fisica non troppo realistica
− Molto simile al predecessore

***FIFA* si è dato l'attesa riverniciata e ha una grafica "da videogioco moderno" che costituirà un'attrattiva in più. Lo stesso non si può dire, purtroppo, dell'impianto di gioco, ovvero l'altro aspetto bisognoso di una "rivoluzione".**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	7	6	7	7

FIFA 10 VS PES 2010

La ripetitività si fa sentire, ma la sfida si svolge ancora a suon di trovate calciofile.

SPESSO, nelle recensioni dei giochi sportivi, capita di ripetere "è molto simile all'edizione precedente". Una delle giustificazioni che si possono addurre è l'ineluttabile cadenza annuale delle uscite, che conviene a case produttrici come EA e Konami e, in fondo, è in sintonia con l'orologio biologico degli appassionati di sport simulato (almeno a giudicare dalla regolarità dei volumi di vendita). In effetti, anche per quest'anno non si può dire che il "cuore" del gioco di *Pro Evolution Soccer 2010* e di *FIFA 10* sia variato di molto. Allora andiamo a scoprire con quali "colpi a sorpresa" hanno cercato di spiazzare l'avversario.

FACILITÀ D'USO DELLA SEZIONE TATTICA: PES 2010

Se il calcio vi ha sempre spaventato per termini quali "atteggiamento tattico", "trappola del fuorigioco" o "pressing a tutto campo", stavolta non avrete scuse. *PES 2010* include delle regolazioni che, durante la partita, delegano al computer la scelta dei titolari, delle sostituzioni e di modifiche strategiche varie. E se volete azzardare in prima persona delle variazioni, ci sono otto nuovi atteggiamenti tattici regolabili, con "lavagnette animate" che illustrano visivamente ogni cambiamento nel comportamento della squadra e rapide didascalie informative che le commentano. E volete sapere una cosa? È comodissimo anche per gli esperti (posto che il gioco ha ancora conservato la solita sezione classica di personalizzazione tattica).

RESTYLING GRAFICO: FIFA 10

Stavolta, *FIFA 10* si fa trovare pronto all'appuntamento con l'appagamento estetico. Dopo le terribili riproduzioni poligonali "di vecchia generazione" che ne hanno funestato le ultime edizioni, brutte sia a livello di modellazione (primitiva), sia di texture (sfocate), ecco finalmente affacciarsi la novità: una definizione nettamente superiore, che regala una verosimiglianza doverosa in un gioco che fa proprio del realismo "su licenza" un motivo di vanto. *FIFA 10* "buca il monitor".

ATTENZIONE ALLA TECNICA INDIVIDUALE: PES 2010

Gli sviluppatori, quest'anno, hanno addirittura esagerato: come se non bastassero le decine di parametri e attributi che delineano in maniera sofisticata le caratteristiche di ogni giocatore, ci sono pure le "carte abilità". Ogni calciatore può essere indotto, attraverso allenamenti speciali, ad acquisire peculiari atteggiamenti, funambolismi e capacità (associate a queste "figurine") che arricchiranno il suo repertorio tecnico. Capacità di crossare di esterno, positiva influenza sullo spogliatoio attraverso il carisma, tendenza a coprire gli spazi lasciati sguarniti dai compagni e molto altro. Da veri intenditori!

UN GIOCATORE IN CARRIERA: FIFA 10

Una delle poche cose che *Pro Evolution Soccer* ha sempre dovuto invidiare a *FIFA* è la varietà delle modalità di gioco. Una delle più originali era la possibilità di impersonare un solo e unico giocatore in partita, chiamata modalità Professionista. Solo che, nell'edizione scorsa, gli sviluppatori si erano dimenticati di legare le performance individuali a un'evoluzione tecnica del vostro calciatore, negandovi così la galvanizzante illusione di essere "in carriera".
Stavolta, EA ha rimediato: ci sono tanti bei punti esperienza da accumulare con delle buone prestazioni nelle più svariate manifestazioni, che possono essere spesi per trasformare un anonimo calciatore in una stella del pallone.

IL VERDETTO

I voti globali parlano chiaro: 8,5 per *PES 2010* e 6,5 per *FIFA 10*. Entrambi, in pratica, perdono mezzo punto rispetto alla scorsa stagione, a conferma del fatto che cominciano a sembrare un po' troppo conservatori. Quest'anno, su entrambi i fronti, è più difficile convincere chi già possieda le edizioni precedenti ad aprire il portafoglio. Al di là di questo, però, ci troviamo di fronte a un *PES* meno "elitario", vista la facilità di gestione della sezione tattica, e che allo stesso tempo lo sembra di più, grazie all'attenzione per certe peculiarità calcistiche con le cosiddette carte abilità. Insomma, è un *PES* che accoglie a braccia aperte un po' tutti, neofiti ed espertoni. In un certo senso, anche *FIFA* fa lo stesso: si rende esteticamente più attraente, cosa che serve sempre per accalappiare anche i giocatori occasionali, e più interessante proprio nella particolarità di certe sue modalità di gioco, come la Professionista, la cui impostazione e concezione non è "roba da tutti".

Nell'Abyss, nessun angolo è sicuro: usate il radar posto nell'interfaccia per scovare i nemici.

Aion è una gioia per gli occhi, con paesaggi carichi di un'aura quasi mistica, mille colori e un'atmosfera magica.

GENERE: MMORPG

AION

Due fazioni in guerra e migliaia di mostri da uccidere. Riuscirà *Aion* a spiccare il volo?

IN INGLESE

***Aion* ha solo la scatola e il manuale tradotti in italiano. Per tutto il resto, dovrete conoscere l'inglese al fine di comprendere i testi presenti nel gioco. Il compito è molto intuitivo, e con l'aiuto di qualche connazionale o di qualche sito Internet, non incontrerete eccessive difficoltà.**

I gusti dei giocatori orientali, in fatto di MMORPG, si sono rivelati sempre sostanzialmente diversi rispetto a quelli degli appassionati occidentali; trovare un compromesso per accontentare tutti, quindi, è cosa difficile.

Gli sviluppatori di NCsoft, nei mesi passati, hanno ripetuto in ogni occasione che il titolo da loro sviluppato, *Aion*, sarebbe stato capace di venire incontro ai desideri dei giocatori di tutto il Globo, grazie soprattutto a una "occidentalizzazione" attuata con gli ultimi aggiornamenti. *Aion*, infatti, è stato pubblicato in Corea del Sud e Cina già da parecchi mesi, riscontrando un ottimo successo e scalando le classifiche dei titoli online più giocati in quell'area.

Giunto anche da noi, dopo diverse settimane di beta-test e con un gran numero di preordini, *Aion* offre un mondo molto particolare: Atreia, dopo un conflitto estenuante fra i suoi abitanti e una razza ribelle che avrebbe invece dovuto proteggerli, è un pianeta letteralmente spaccato in due. In mezzo a una natura rigogliosa e baciati dai raggi del sole vivono gli Elyos, belli e aggraziati, mentre nella parte più oscura e selvaggia risiedono gli Asmodian, caratterizzati da un aspetto più aggressivo per via della naturale evoluzione subita in seguito al cataclisma.

Quando creerete il vostro personaggio dovrete scegliere, appunto, fra Elyos e Asmodian, pronti a combattere per la loro causa insieme agli altri giocatori. Durante questa fase, modellerete il vostro alter ego, e noterete che la libertà concessa è grande: tantissime sono le opzioni per impostare la corporatura, l'altezza, i lineamenti, l'acconciatura e il colore dei capelli, oltre al tono di voce e altro ancora – potrete creare un nano, un ammasso di muscoli e persino un bambino.

L'impressione, una volta mossi i primi passi attraverso boschi e valli dall'aspetto quasi mistico, è sicuramente quella di un gioco dotato di classe. Se si tratta del vostro primo MMORPG, le finestre di tutorial con tanto di brevi video vi accompagneranno per i primi minuti, mostrandovi le basi in modo molto intuitivo; se siete dei veterani del genere, sarà sufficiente disabilitare questa opzione e cominciare l'avventura. Per i primi nove livelli indosserete i panni di uno dei quattro archetipi disponibili: Mago, Prete, Guerriero e Scout.

> "L'Abyss è quanto di più originale potrete trovare in *Aion*"

Una volta completata la prima zona, insieme alle missioni della Campagna (contraddistinte da un simbolo giallo e da non saltare assolutamente), verrete promossi Daeva, ovvero fieri soldati dotati di un bel paio di ali e pronti a combattere contro il nemico. È qui che noterete due caratteristiche fondamentali di *Aion*: la possibilità di volare, e le due classi avanzate che potrete scegliere per ogni archetipo originale. Le ali modificheranno il vostro stile di gioco sostanzialmente, anche se solo in determinate zone. Nella stragrande maggioranza delle aree dedicate al PvE (ovvero, alle missioni che vi porteranno a eliminare nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale), potrete unicamente planare, saltando e premendo nuovamente la barra spaziatrice. Sia che stiate planando, sia che possiate volare in modo vero e proprio, avrete ulteriori limitazioni: inizialmente disporrete di un solo minuto prima di dover scendere a terra per ricaricare l'apposita barra, e più avanti, grazie ad ali migliori (acquistabili da mercanti) e pozioni, di qualcosa in più. Insomma, se vi aspettavate di ammirare il mondo dall'alto senza troppi pensieri, rimarrete delusi.

I primi 20 livelli (il limite è 50) del vostro personaggio scorreranno velocemente, grazie alle tante missioni. I "problemi", però, arriveranno poco dopo: il numero di quest calerà bruscamente e l'estrema ripetitività dei compiti da svolgere potrebbe annoiare i giocatori meno avvezzi al cosiddetto "grind", ovvero lo sterminio di uno stesso tipo di nemico per guadagnare esperienza e avanzare così di livello. Tale pratica è quasi un marchio di fabbrica dei MMORPG di origine orientale e, nonostante piaccia a qualcuno, rappresenta spesso pochezza di contenuti, oltre che un pessimo modo per "allungare il brodo". Fortunatamente, a livello 25 Asmodian ed Elyos possono avventurarsi nell'Abyss, un territorio chiave e il fulcro delle attività PvP

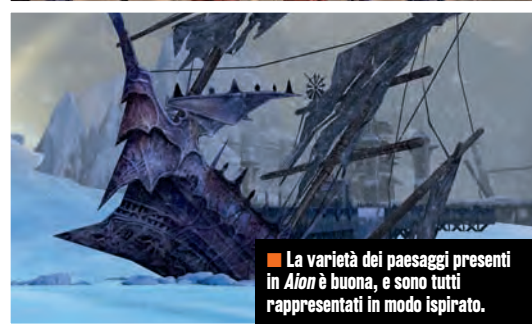
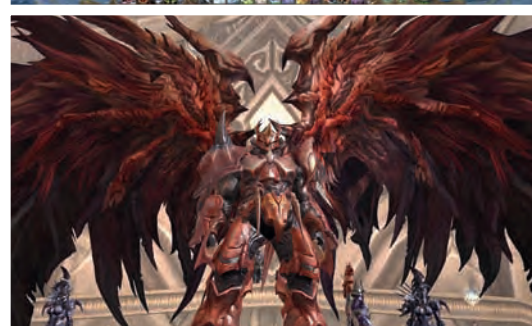
LE CLASSI

Una volta completate le prime missioni della campagna (quelle contraddistinte dai simboli gialli) e raggiunto il livello 9, oltre a delle ali nuove di zecca potrete scegliere una delle due classi avanzate disponibili per ognuno dei quattro archetipi. Il Guerriero verrà promosso a Gladiator o Templar; il Mago vestirà i panni di un Sorcerer o di uno Spiritmaster; lo Scout sceglierà fra Ranger e Assassin; il Prete, infine, combatterà come Cleric o Chanter. I primi 15-20 livelli non sono indicativi delle reali meccaniche di una classe, in quanto acquisirete una gran quantità di nuove abilità (libri acquistabili ogni 3 livelli dagli appositi "maestri") con il passare del tempo, ma rimarrete difficilmente insoddisfatti: sono tutte dotate di una forte identità, e divertenti da giocare.

COSTI

Oltre al costo della scatola, per giocare ad *Aion* dopo il mese gratuito incluso nel prezzo dovrete pagare un abbonamento mensile di 12,99 euro.

Gli assedi alle fortezze sono estremamente caotici, e possono coinvolgere centinaia di giocatori.

Lo stile grafico di *Aion* ricorda in parte quello di *Lineage 2*, sviluppato dalla stessa NCsoft.

La varietà dei paesaggi presenti in *Aion* è buona, e sono tutti rappresentati in modo ispirato.

Durante la creazione del personaggio, sceglierete fra 4 archetipi diversi, ognuno origine di due ulteriori classi.

IMPOSSIBILE PERDERSI

I tempi in cui cercare una cassa sperduta in un luogo indefinito sono passati. *Aion* integra nell'interfaccia un semplice sistema che non vi farà perdere tempo: nel testo di ogni quest ci sono nomi di persone e zone scritti in blu. Cliccando su di essi e premendo il bottone "Locate", potrete ammirare una bella X che vi indicherà il luogo esatto da raggiungere. Darà forse fastidio a chi ama esplorare senza aiuti eccessivi, ma è sicuramente una peculiarità che gradiranno in molti.

RIFT

Superato il ventesimo livello vi avventurerete in nuove zone, decisamente più vaste. Raggiungibili tutte tramite appositi PNG (Personaggi Non Giocanti che vi faranno viaggiare in una frazione di secondo), queste aree hanno una differenza fondamentale con quelle visitate in precedenza: i Rift. Questi portali collegano le terre Elyos con quelle Asmodian, e viceversa. Aperti a intervalli di tempo regolari, e con un numero limitato di "accessi", essi possono essere usati esclusivamente in una direzione: se il Rift è "vostro", potrete accedervi, ma non tornare indietro, per esempio. Acquistando un Kisk, inoltre, avrete modo di rinascere nel punto in cui lo piazzerete, evitando di dover viaggiare dal luogo cui siete legati. Attenzione a dove lo posizionate: i nemici possono distruggerlo.

(giocatore contro giocatore) nel gioco. Dopo una fase introduttiva piuttosto convincente, avrete modo di varcare i portali posti sopra alcuni centri abitati, mettendo piede nella zona più pericolosa di *Aion*. L'Abyss si trova esattamente in mezzo ai due "mondi" frutto del cataclisma, e contiene numerosi accampamenti con Personaggi Non Giocanti (PNG) pronti ad assegnarvi missioni, vari mostri controllati dall'Intelligenza Artificiale e, soprattutto, una gran quantità di nemici in carne e ossa appartenenti alla fazione opposta. In questa grande area, le ali sono sempre attive (con i limiti di tempo già citati) e necessarie per spostarsi da un punto all'altro, data la natura "frammentaria" degli isolotti fluttuanti. Elementi peculiari dell'Abyss, adatto a personaggi di livello 25 come di 50, sono le fortezze e gli artefatti: le prime sono imponenti edifici che possono essere conquistati tramite attacchi organizzati dai membri di una fazione, mentre i secondi sono in grado di donare effetti benefici, una volta sotto il controllo di qualcuno.

Da quanto abbiamo visto durante la difesa di una fortezza, il tutto ricorda vagamente *Warhammer Online*, con delle fondamentali differenze. Gli attaccanti devono distruggere il portone principale prima di poter penetrare all'interno e, una volta vinta la resistenza del

REAZIONE A CATENA

Aion non apporta modifiche sostanziali al combattimento, rispetto ad altri MMORPG. Ci sono, però, due peculiarità che rendono il tutto più interessante: le Chains e i bonus direzionali. Le prime sono basate su un concetto che molti giocatori già conosceranno: potrete utilizzare abilità particolari in successione, creando una catena. Queste sono predefinite, quindi non avrete modo di scegliere quali combinare, ma sono sufficienti a rendere un po' più frizzanti i combattimenti. I bonus direzionali, invece, dipendono appunto dalla direzione in cui si muove il personaggio, incrementando la possibilità di evadere, o la potenza degli attacchi.

■ Sparsi per il mondo ci sono vasti accampamenti di nemici particolarmente coriacei, da eliminare in gruppo.

STIGMA

La personalizzazione di un personaggio va al di là del semplice aspetto fisico; i giocatori desiderano scegliere abilità particolari, o potenziare certi aspetti in modo da seguire il proprio stile, ragionando su pro e contro. In giochi come *World of Warcraft* e *Age of Conan* ci sono dei talenti su cui spendere punti per aumentare statistiche e capacità in determinati aspetti del proprio personaggio; in *Aion*, NCsoft ha deciso di utilizzare un sistema diverso. A partire dal livello 20, potrete incastonare uno Stigma nella finestra apposita, e con l'aumentare dei livelli guadagnerete nuovi slot per utilizzarne diversi contemporaneamente. Ogni Stigma dona un'abilità particolare, e starà a voi decidere quale scegliere. Li troverete eliminando mostri e, dato che possono essere liberamente scambiati con gli altri giocatori, una visita alla casa d'aste vi permetterà di trovarne sicuramente qualcuno adatto alla vostra classe. Il sistema funziona bene, ma non offre una profondità paragonabile a quella di altri titoli dello stesso genere.

L'INTERFACCIA

L'interfaccia di *Aion* non si allontana dallo standard del genere. Gradevole, offre un buon numero di opzioni ed è estremamente facile da usare, ma è al contempo limitante data la scarsa flessibilità delle barre su cui posizionare le abilità, oltre all'assenza di tante piccole "chicche" che gli sviluppatori avrebbero potuto implementare senza troppe difficoltà.

ARTIGIANI SI DIVENTA

Come in ogni MMORPG che si rispetti, anche in *Aion* esistono specializzazioni lavorative dedicate alla creazione di oggetti. In questo caso ce ne sono sei, e spaziano da Armorsmithing, ideale per costruire armature, ad Alchemy, tramite cui confezionare pozioni e altro ancora, per fare degli esempi. Per acquisire gli ingredienti necessari, dovrete uccidere nemici o raccogliere materiali da piante, minerali e quant'altro. Ci sono ricette rare che potrete ottenere avventurandovi in giro per il mondo, o dando un'occhiata alla casa d'aste. Naturalmente, con l'aumentare delle vostre capacità potrete creare oggetti sempre migliori. Non è niente di nuovo, ma la quantità di materiali e prodotti disponibili è notevole, e farà la felicità degli appassionati.

nemico, è possibile distruggere il generatore che alimenta l'enorme campo energetico posto a difesa della fortezza (una sorta di grande bolla che uccide velocemente qualsiasi personaggio ostile cerchi di entrare volando), facendosi strada verso i piani inferiori, fino al gigantesco guardiano, controllato dall'Intelligenza Artificiale e ultimo grande ostacolo prima della vittoria. L'impresa sembra essere in grado di divertire anche a lungo termine. Una nota non da poco: in questa vasta zona dovrete fronteggiare una terza fazione, controllata dal computer: i Balaur, i quali potranno addirittura attaccare e conquistare le fortezze. Questi ultimi servono a bilanciare lo scontro fra Elyos e Asmodian, oltre che ad aggiungere un elemento d'imprevedibilità che non fa mai male.

L'Abyss è sicuramente quanto di più originale potrete trovare in *Aion*, e offre un'esperienza molto intrigante. Purtroppo, è la ripetitività citata qualche paragrafo sopra a minare un gioco altrimenti entusiasmante: con l'avanzare dei livelli, le quest diminuiranno esponenzialmente e, giunti al quarantesimo, avrete di fronte un muro quasi insormontabile. Le missioni della campagna, quelle più importanti, non saranno più sufficienti a sollevare il morale di un giocatore, e per continuare l'avanzata verso il cinquantesimo livello dovrete armarvi di una pazienza quasi sovrumana. I lati positivi di una fase di progressione così lunga (si parla di mesi, spendendo qualche ora al giorno in gioco) non mancano, come un attaccamento particolare al proprio personaggio, facilitato da classi ben studiate e decisamente divertenti da usare, ma quando sono i contenuti a latitare, sommati alla linearità delle zone, con pochi punti di interesse capaci di stimolare il gusto per l'esplorazione, allora le motivazioni per continuare la propria avventura nel mondo di *Aion* sono difficili da trovare. Se avete intenzione di godervi il cosiddetto Endgame (la porzione dedicata ai giocatori di massimo livello), dunque, dovrete essere estremamente motivati. Quanto offerto dall'Abyss in termini di PvP merita un po' di "sofferenza", ma dovrete valutare quanto siete disposti a sopportare.

Un grande punto a favore di *Aion* è il suo comparto tecnico: grazie all'ottimo motore di gioco e a una buona dose di gusto, il titolo di NCsoft non è solo bello da vedere, ma anche estremamente performante persino su PC di quattro anni fa. Modelli, animazioni e texture sono ben realizzati, e il mondo, nonostante non goda dei dettagli apprezzabili in MMORPG come *Age of Conan*, offre un colpo d'occhio piacevole. Qualche incertezza si è presentata durante gli assedi alle fortezze, ma erano in campo centinaia di personaggi e ci vorrà più tempo per valutare l'impatto che queste guerre su vasta scala avranno sulle prestazioni generali.

Aion è, dunque, un gioco con due facce: una innovativa e intrigante, quella dell'Abyss, del PvP e delle classi complementari e divertenti, l'altra blanda e quasi fastidiosa, quella del "grind", della ripetitività e della carenza di contenuti. Nel momento in cui scriviamo, il titolo è stato pubblicato da poco (in Occidente) e, come per tutti i MMORPG, gli aggiornamenti modificheranno quanto è al momento disponibile. Per ora, se siete dei giocatori con molto tempo a disposizione e vi piace il PvP su piccola e vasta scala, *Aion* potrebbe rappresentare una buona scelta; se, invece, amate completare decine e decine di missioni, incontrare nemici sempre diversi e godervi la strada dal livello 1 al 50, potreste rimanere delusi da questo MMORPG. Come da tradizione, non mancheremo di tenervi aggiornati su patch e cambiamenti implementati dagli sviluppatori.

Antonio Colucci

IN ALTERNATIVA...

***World of Warcraft*,** Mar 05, **9**
Gli elementi PvP offerti da *WoW* sono molto diversi da quelli di Aion, ma se volete un MMORPG ricco di contenuti, il titolo Blizzard è quello che fa per voi.

***Warhammer Online*,** Dic 08, **8**
Nonostante alcuni gravi problemi ancora non risolti, *Warhammer Online* può regalare ore di divertimento e intensi scontri RvR (Reame contro Reame).

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **NCsoft** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99 / € 12,99 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://uk.aiononline.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX9, 15 GB HD, Win XP SP2/Vista, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Comparto tecnico impeccabile
+ Classi divertenti
+ PvP complesso

− Estremamente ripetitivo
− Carenza di quest
− Progressione poco appagante

***Aion* è un MMORPG competente, fluido e bello da vedere. Gli appassionati del PvP apprezzeranno l'Abyss, e la possibilità di volare aggiunge un elemento originale ai combattimenti. La carenza di missioni e contenuti per aumentare di livello, però, rovinerà l'esperienza a molti.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	PVP
9	7	8	7	7	8

Una favolosa raccolta di oltre 400 immagini
che mostrano il futuro dell'animazione!
L'arte di
PLANET
51
Schizzi, storyboard, disegni preparatori,
immagini generate al computer e le interviste
con il team creativo dietro il film di debutto di
ILION ANIMATION STUDIO.
A NOVEMBRE
IN LIBRERIA
E IN FUMETTERIA
Panini COMICS
www.paninicomics.it
© 2009 by Ilion Animation Studios, HandMade Films International, and A3 Films, S.L.

In alcune missioni, possiamo chiamare l'artiglieria pesante e altri appoggi da "fuori mappa".

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

Più che un drago, un lucertolone…

LINGUA E CONTROLLI

***Operation Flashpoint – Dragon Rising* può essere acquistato in versione confezionata nei negozi o via download digitale da Steam (www.steampowered.com). La scatola costa 49,99 euro, la versione digitale 48,99 euro. Il gioco è completamente tradotto e doppiato in italiano: confezione, manuale, programma e dialoghi. *Dragon Rising* è compatibile con il Controller Xbox 360 per Windows (e, in verità, il sistema di ordini pare espressamente pensato per questo tipo di controllo), ma il menu delle opzioni non prevede altri dispositivi. Noi abbiamo comunque fatto un test con un Saitek P880, ma non è stato rilevato.**

LA "saga" di *Operation Flashpoint* è complessa quasi quanto uno degli scenari di fantapolitica che ne costituiscono l'ossatura.

L'originale, sviluppato da Bohemia Interactive e pubblicato da Codemasters, era ambientato negli Anni '80 durante la Guerra Fredda e, di fatto, definì il genere degli sparatutto tattici realistici. Dopo diverse espansioni, Bohemia e Codemasters presero strade differenti. Ai primi rimase il motore di gioco, ai secondi i diritti sul nome e i contenuti della saga. Dal 2001 (anno dell'uscita di *Flashpoint*) a oggi, gli sviluppatori hanno fatto uscire ben due titoli basati su altrettante versioni rinnovate del programma originale: *ArmA: Armed Assault* e *ArmA 2*, giochi vasti e ambiziosi, ma gravati da qualche problema tecnico di troppo. Ora tocca a Codemasters mostrare cosa è stata in grado di realizzare con la propria parte dell'eredità. Il risultato è un gioco più rifinito, ma anche più semplice nella concezione, e modesto nelle dimensioni.

Siamo nel 2011. La crisi economica scoppiata nel 2008 e l'insaziabile fame di petrolio (soprattutto da parte delle economie emergenti) hanno portato Russia e Cina sull'orlo della guerra. La scintilla del conflitto è la scoperta di un vasto giacimento di oro nero nell'immaginaria isola di Skira, situata nel Mar del Giappone e controllata dalla Russia. Citando ragioni "storiche", il governo cinese (recentemente rovesciato da una fazione ultraconservatrice) occupa l'isola e ai russi, in una mossa un tempo impensabile, non resta che chiedere aiuto agli Stati Uniti. La guerra per Skira scoppia e il suo svolgimento verrà raccontato in una campagna composta da una serie di scenari collegati.

Il giocatore si trova nei panni di un soldato al comando di una squadra di quattro uomini. Esistono vari tipi di squadre, con equipaggiamenti adeguati a varie missioni (infiltrazione notturna, assalto…), ma all'inizio di ogni scenario, il PC ne selezionerà comunque per noi una adatta alla missione. Quest'ultima è composta, come spesso accade, da un obiettivo generale (eliminare le difese anti-nave prima di uno sbarco, o assistere l'avanzata di cingolati alleati verso l'interno) e da vari sotto-obiettivi; per completare la missione è necessario conseguire almeno i primi. Naturalmente, la situazione sul campo di battaglia tende a essere fluida e spesso riceveremo sia ordini addizionali, sia, addirittura, missioni completamente diverse da quella per cui ci eravamo preparati – magari perché gli alleati che dovevamo solo appoggiare sono stati inaspettatamente eliminati e ora tocca a noi finire il loro lavoro.

> "Una buona introduzione agli sparatutto tattici"

Operation Flashpoint – Dragon Rising propone un punto di vista in prima persona. Il giocatore ha il compito sia di combattere con le armi a lui affidate, sia di guidare gli altri tre uomini del team in battaglia. Il comando può avvenire in due modi. Nel primo, alla pressione di un tasto attiveremo il menu degli ordini – un cerchio che appare al centro dello schermo. Da qui, premendo i tasti WASD, possiamo accedere a vari sotto-menu, ognuno dei quali corrisponde a una categoria di ordini diversa: formazione tattica, regole di ingaggio ("trattenere il fuoco", "fuoco a volontà"…), spostamento rapido o normale e altri. Nel caso che un ordine coinvolga un particolare punto del campo di battaglia, o un certo nemico (per esempio, "muoversi rapidamente verso…"), sullo schermo apparirà un secondo indicatore di colore giallo: basterà puntarlo sulla zona desiderata (o su un avversario), affinché i compagni capiscano a cosa ci stiamo riferendo. È consentito impartire comandi a tutto il gruppo, oppure solo ad alcuni dei suoi elementi.

L'altro modo, più "strategico", consiste nell'aprire la mappa del campo di battaglia e, accedendo a menu che appaiono in alto sullo schermo, dire a ogni compagno cosa deve fare. Questo secondo metodo è anche più intuitivo e preciso, in quanto sulla mappa possiamo osservare la posizione di tutte le forze alleate e nemiche conosciute, e pianificare azioni di gruppo tatticamente raffinate. Il problema è che, mentre abbiamo il "naso nella cartina", tutto intorno a noi la battaglia continua e più di una volta ci è capitato di essere freddati mentre elucubravamo sulla prossima ardita mossa.

MA DOVE SPARI?

Una cosa che colpisce, in *Dragon Rising*, è l'assoluta mediocrità dell'Intelligenza Artificiale. Mentre in *Operation Flashpoint* tutti tranne noi sembravano dotati di vista acutissima e di mira infallibile, questo nuovo capitolo presenta la situazione opposta: sia gli alleati, sia i nemici sembrano incapaci di colpirsi a vicenda perfino a distanze ridicole, e le morti paiono causate più da colpi fortunati, che dal fuoco di un soldato professionista. In battaglia, gli avversari tendono a non rendersi conto della nostra presenza fino al momento in cui non ci guardano direttamente o non apriamo il fuoco e, anche in questo caso, non è raro che solo chi è stato messo in allerta reagisca – senza che i compagni ne siano informati. Il risultato è che un giocatore piazzato in una posizione fortunata può eliminare un'intera fila di nemici mentre questi escono, uno a uno, da dietro un riparo. Incredibile.

Se siamo feriti a morte, possiamo sperare che un medico intervenga prima di morire dissanguati, ma accade raramente.

La "stupidità artificiale" nemica è a tratti davvero notevole...

IL FACILE RESO DIFFICILE

Dragon Rising presenta tre livelli di difficoltà. Al più semplice avremo due tipi di assistenza: una serie di indicatori su schermo che mostrano informazioni rilevanti (come la posizione dei compagni e del prossimo obiettivo) e la miracolosa "resurrezione" di tutti gli uomini uccisi in azione ogni volta che completiamo un obiettivo.
Il livello intermedio elimina gli indicatori, costringendo il giocatore a orientarsi con la cartina e i punti di riferimento nel paesaggio virtuale, ma i compagni saranno comunque dotati del miracoloso potere di risorgere.
Al livello più difficile, infine, non avremo alcun aiuto. La difficoltà scelta, comunque, non modifica in nessun caso altri parametri del gioco, come Intelligenza Artificiale, efficacia delle armi o altro.

SOLO PER I MIGLIORI

Sui siti Web ufficiali di molti titoli è possibile trovare giochini in flash e altre idee divertenti sviluppate a scopo promozionale. Per *Dragon Rising*, Codemasters ha pensato a qualcosa di diverso. All'indirizzo www.codemasters.com/flashpoint/ il giocatore può intraprendere un "test attitudinale": una serie di rompicapi con cui mettere alla prova le sue abilità logiche e mnemoniche. Alla fine del test, si riceve una valutazione; i punteggi più alti danno accesso a codici che, una volta inseriti nel gioco, sbloccheranno missioni addizionali.

Dragon Rising fa parte della categoria degli sparatutto "realistici", ed effettivamente è facile essere feriti o uccisi. I proiettili nemici possono colpirci in varie parti del corpo, con relative conseguenze (una gamba azzoppata rallenterà il movimento), ma in generale bastano poche ferite per essere ammazzati, e una granata (o una cannonata) chiuderanno rapidamente la partita. Detto questo, perfino al più elevato dei tre livelli di difficoltà, il gioco appare come una versione alleggerita e semplificata dell'originale (e di *ArmA*).

Le missioni sono alquanto lineari e ricordano, nella struttura, quelle della serie *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Questo in sé non è un male, e in realtà, una volta accettato che non ci troviamo davanti a un vero "simulatore" bellico come il predecessore, *Dragon Rising* si rivela comunque coinvolgente – anche perché, date le deficienze dell'Intelligenza Artificiale, alla fine è il giocatore con le sue azioni a fare la differenza. Un fastidio sono i salvataggi, che avvengono solo in punti prefissati, e questi sono abbastanza distanti l'uno dall'altro. Alcuni scenari consentono di guidare veicoli (come carri armati e blindati) ed elicotteri, pur se con realismo assai scarso, ma il cuore del gioco rimangono le azioni della fanteria. Infine, un editor relativamente semplice da usare permetterà agli utenti di creare missioni addizionali.

Operation Flashpoint: Dragon Rising è uno sparatutto tattico divertente e coinvolgente, ma manca della profondità e della complessità del predecessore e dei due *ArmA*. Graficamente gradevole (gli effetti di luce e l'adattarsi dell'occhio agli stessi sono notevoli), è anche gratificato da un ottimo comparto sonoro. Ironicamente, può essere definito una valida introduzione al genere, o un titolo consigliato a chi viene dai tradizionali FPS vuole e sperimentare un'esperienza più realistica del solito. Ma non è questo che ci attendevamo dal "seguito ufficiale".

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Operation Flashpoint Gold, Ago 01, **9**
A quasi una decade di distanza, il gioco originale gode ancora di un grande seguito e beneficia di tutti i Mod sviluppati nel tempo dalla comunità.

ARMA II, Nov 09, **7½**
Il secondo seguito "non ufficiale" di *Operation Flashpoint* offre grandi potenzialità grazie al realismo e a un editor completissimo, ma il lancio è stato appannato da diversi problemi tecnici.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99 (scatola), € 48,99 (Steam)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.codemasters.com/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore dual core 2,4 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD, DVD o Internet**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Comando tattico degli uomini
- Editor di missioni
- Azioni su veicoli e velivoli

Contro:
- Pessima I.A. nemica e alleata
- Campagna poco longeva
- Meno profondo del predecessore

***Dragon Rising* non è un degno erede di *Operation Flashpoint*, ma si dimostra comunque un buon sparatutto tattico. È indicato per chi vuole accostarsi al genere, o per chi cerca un'alternativa più spensierata ad *ArmA*.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	I.A.
8	8	7	6	7	4

Ecco il turibolo che, cadendo, ha ucciso frate Anselmo: banale incidente o delitto premeditato?

Solo la razionalità può svelare verità che qualcuno vorrebbe insabbiare.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE ABBEY

La fioca luce che filtra nell'abbazia non riesce a dissipare le ombre della superstizione.

Nra. Señora de la natividad

Non è necessario consultare la mappa per orientarsi, ma è utile per spostarsi rapidamente, selezionando la destinazione.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto nella nostra lingua, ma non doppiato. Le battute dei dialoghi sono recitate in inglese (sottotitolato in italiano). Peccato, ma dubitiamo che sarebbe stato possibile eguagliare il talento degli attori che prestano la voce ai personaggi: chi conosce l'inglese apprezzerà, tutti gli altri coglieranno quantomeno l'intonazione.

È curioso che una culla di pace e spiritualità come un'abbazia possa diventare teatro di delitti e perversioni, ma è proprio il contrasto tra gli estremi a solleticare la fantasia. O forse, la consapevolezza che la perfezione non appartiene a questo mondo e il sospetto che dietro una purezza tanto ostentata possa celarsi una natura che non conosce freni morali, ma capace di ingannare le apparenze.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Di fatto, nella storia della letteratura, si ritrovano numerosi esempi di chierici dediti a pratiche poco consone a un luogo di culto, a partire dall'opera di De Sade, fino a Georges Bataille, da Aldous Huxley a Ellis Peters, fino a Umberto Eco, il cui romanzo d'esordio fu proprio "Il nome della rosa" (1980), dal quale trae ispirazione *The Abbey*.

La trama di quest'avventura ricalca parzialmente quella del capolavoro dello scrittore, filosofo, semiologo, linguista e bibliofilo italiano (come riportato nelle note biografiche) ed è bene puntualizzare tali specializzazioni, poiché hanno influenzato la sua attività letteraria e, di conseguenza, ogni adattamento.
I nomi dei personaggi e gli eventi raccontati in *The Abbey* sono diversi da quelli presenti ne "Il nome della rosa", ma i profili caratteriali e la direzione in cui si sviluppa l'intreccio rimangono fedeli al modello originale.

Al posto di Guglielmo da Baskerville e Adso da Melk, ci sono Leonardo da Toledo e il suo discepolo Bruno, diretti all'abbazia Nuestra Señora de la Natividad, famosa per l'enorme collezione di volumi custoditi nella biblioteca, protetta e inaccessibile quanto il monastero, isolato e raggiungibile solo percorrendo un tortuoso sentiero tra le montagne. Durante il viaggio, i due sono colti alla sprovvista da un maldestro tentativo di omicidio. L'assassinio fallisce, ma il messaggio implicito del gesto è forte e chiaro: l'arrivo di Leonardo da Toledo, dotato di acume e saggezza degni di un investigatore, non è ben visto da qualcuno che, evidentemente, ha qualcosa da nascondere. Giunti a destinazione, i protagonisti vengono accolti con freddezza e l'atteggiamento inospitale dei monaci (salvo rare eccezioni) non è dettato dal lutto

> **"Ogni monaco dell'abbazia nasconde qualcosa al protagonista"**

per la morte apparentemente accidentale di un membro della comunità. Per essersi trattato di un incidente, pare strano che i dettagli trapelino col contagocce e, infatti, l'ipotesi della tragica fatalità, o peggio, dell'intervento del Maligno, non convincono affatto Leonardo.

La vicenda di *The Abbey* si dipana in quattro atti e sarebbe un delitto rivelare di più, anche perché il gioco prende spunto dal romanzo citato, ma se ne discosta quanto basta per risultare una novità anche per chi l'abbia letto o abbia visto il film omonimo. La cupa essenza de "Il nome della rosa" è stemperata da sfumature più brillanti: luoghi, personaggi e avvenimenti sono dipinti in stile cartone animato, nella fattispecie, il tratto ricorda quello

VISIONI STILIZZATE

Per conferire al titolo un aspetto grafico da film d'animazione (disegnato artigianalmente, come usava una volta), gli sviluppatori hanno inserito i modelli poligonali dei personaggi all'interno di paesaggi bidimensionali dipinti a mano: gli ambienti acquisiscono l'illusione della dimensione mancante (la profondità), grazie al movimento dei protagonisti, ma l'inquadratura è fissa per ogni panorama.

TENTAZIONI DIABOLICHE

Tra le tematiche affrontate dal gioco, c'è il ruolo della curiosità nell'abbandono della purezza, ma anche la sete di conoscenza vissuta come espediente per sfuggire dalla gabbia dell'ignoranza e della superstizione. Il desiderio di allargare i propri orizzonti è visto da alcuni come corruzione dello spirito e da altri come arma per distinguere il Bene dal Male. Il sospetto coincide talvolta coi pregiudizi, ma spesso conduce sulla buona strada, anche se è meglio tenere a mente che l'atteggiamento di alcuni personaggi è dettato dalle regole e dalla fede, oltre che dal modo di agire dell'epoca. Non possiamo giudicare gesti e azioni dal punto di vista moderno, anche se il colpevole finisce sempre per compiere un passo falso, perché il delitto non paga.

GLI ECHI DI UN FILM

Nel 1986, il regista Jean-Jacques Annaud diresse l'adattamento cinematografico de "Il nome della rosa", per una produzione associata italo-franco-tedesca. Il film riuniva un cast di attori famosi e caratteristi noti, tra cui Sean Connery, Christian Slater, Ron Pearlman e F. Murray Abraham. La facciata dell'abbazia che fa da sfondo alla vicenda faceva parte di un set progettato all'occorrenza, uno dei più grandi mai costruiti in Europa. Non trionfò al botteghino, né fu apprezzato dalla critica, ma divenne col tempo un film di culto. Il videogioco trae spunto, oltre che dal romanzo, anche dalla fotografia firmata dal compianto Tonino Delli Colli, che ha immortalato gli sguardi inquietanti degli attori e l'angoscia trasmessa dall'architettura del monastero.

Arcadio è anziano e la memoria gli gioca brutti scherzi, o forse finge? Di tanto in tanto, lascia trapelare informazioni utilissime.

dei classici della Walt Disney. Superate le perplessità che possono sorgere a prima vista, la scelta si rivela tutt'altro che infelice: i disegni risultano espressivi e riescono a trasmettere emozioni forti per esigenze di copione, ma mai disturbanti.

Ogni azione passa per il mouse, con il quale si indica all'alter ego il percorso da compiere o si esplora la schermata alla ricerca di particolari. Purtroppo, non è previsto alcun tasto che permetta di evidenziare le zone interattive nei dintorni (occorre "frugare" e adottare uno sguardo vigile, come imponevano le avventure grafiche classiche); una volta identificato un dettaglio, cliccandoci con il sinistro del mouse si possono ascoltare le considerazioni di Leonardo, mentre con il destro ci si interagisce. L'inventario è adeguatamente capiente per contenere tutti gli oggetti raccolti, che possono essere combinati tra loro e scompaiono una volta esaurita la loro funzione. Gli elementi utili disseminati nelle aree di gioco sono riposti all'interno di un menu a scomparsa, che si apre a tendina portando il cursore al margine superiore dello schermo (o lateralmente, secondo le preferenze). In qualsiasi contesto, un doppio clic del mouse accelera il ritmo, sia affrettando il passo del monaco, sia trasportandoci all'istante in un nuovo scenario, ma anche saltando parti discorsive.

Sarebbe un peccato, però, privarsi del piacere di assistere agli scambi di battute tra il protagonista e gli indiziati. Di tanto in tanto, assistiamo a un botta e risposta tra Leonardo e l'inseparabile Bruno, il cui contributo resta marginale, esponendo i propri dubbi, frutto di un'ingenuità prontamente bacchettata dal maestro. Quest'espediente aiuta il giocatore a focalizzarsi sulla priorità del momento. La sceneggiatura è il punto di forza di *The Abbey* e i dialoghi a scelta multipla (ma, in genere, tendenti a un unico esito, tranne quando si è costretti a correggersi nei tentativi successivi) sono il distillato degli ingredienti migliori impiegati dagli autori: si dilungano più di quanto non sia consuetudine del genere, ma non annoiano mai e, soprattutto, regalano perle di saggezza e riflessioni che aggiungono colore al quadro, pur senza essere finalizzate alla soluzione degli enigmi. Dal canto loro, i rompicapi sono coerenti al periodo storico rappresentato e inducono a usare l'intuito. Il grado di sfida non è affatto elevato, ma dà soddisfazione superare gli ostacoli mettendo a frutto spirito d'osservazione e fiuto da Sherlock Holmes ante litteram (appartenente a un'epoca in cui era già tanto sapere leggere e far di conto), più che una logica matematica d'incastro, tipica da puzzle. Si rimane bloccati in un vicolo cieco solo qualora non si sia in possesso di un oggetto indispensabile o non sia stato affrontato un determinato argomento con qualcuno: in ogni caso, la soluzione è sempre a portata di mano e quando Leonardo pensa ad alta voce, ci conduce sempre sulla giusta strada.

In conclusione, *The Abbey* coglie in pieno lo spirito narrativo e investigativo del libro di Umberto Eco, garantendo 15 o 20 ore molto dense di colpi di scena e si può star certi che, per tutta la sua durata (e magari anche dopo essere giunti alla fine), il fascino dell'ambientazione non allenterà mai la presa.

Tito Parrello

SUONI ANGELICI

La colonna sonora di *The Abbey* è eseguita dalla prestigiosa Orchestra Filarmonica della città di Praga, che ha inciso dischi per importanti etichette come Decca, EMI e SonyBMG. Tra partiture per film e concerti classici, hanno anche proposto arrangiamenti sinfonici delle canzoni dei Deep Purple, Led Zeppelin, Pink Floyd e Queen. Il gioco contiene oltre 70 minuti di composizioni orchestrali che ben si sposano con l'atmosfera del monastero e scandiscono gli sviluppi dell'indagine, enfatizzando l'alone di mistero che grava attorno alle morti.

L'ANTENATO DIMENTICATO

Secondo quanto dichiarato da Emilio de Paz, programmatore a capo dello sviluppo di *The Abbey*, il suo team è stato influenzato dalla passione per un vecchio videogioco di produzione spagnola intitolato *La Abadía del Crimen* (1987), il primo ispirato a "Il nome della rosa" e che avrebbe dovuto chiamarsi proprio *El Nombre de la Rosa* (traduzione del titolo in lingua spagnola), se Umberto Eco avesse concesso l'autorizzazione.

IN ALTERNATIVA...

A Vampire Story, Ott 09, **8**
Un'avventura spiritosa e caratterizzata da una grafica in stile cartoon. La trama ruota attorno a un altro tema ricorrente della letteratura: i vampiri.

The Lost Crown – A Ghosthunting Adventure, Giu 09, **9**
Il fotorealismo grafico dalle tinte sbiadite traccia i contorni di un'avventura d'ambientazione moderna, raccontata con maestria.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Alcachofa Soft/Crimson Cow** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.theabbey-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 3 GB HD**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Stile grafico originale e suggestivo
- Sceneggiatura ben congegnata
- Dialoghi appassionanti
- Personaggi ben caratterizzati

Contro:
- Impossibile evidenziare le aree interattive
- Nessun suggerimento (ma non servono)

I personaggi sono ben delineati, tanto da sembrare tutti sospetti, finché nuove rivelazioni non ribaltano i pregiudizi. La qualità della narrazione pone quest'avventura una spanna sopra altre tecnicamente più complesse, ma meno interessanti nello svolgimento.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	8	8	9	8

■ Nelle prime fasi di gioco, farete conoscenza con la nuova modalità in due dimensioni.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SHERLOCK HOLMES CONTRO JACK LO SQUARTATORE

Tra fantasia e realtà nella Londra di fine Ottocento, alla ricerca di verità mai svelate prima.

INDAGINI TUTTE ITALIANE

L'indagine di Sherlock Holmes è completamente tradotta in italiano, a partire dai sottotitoli fino a ogni dialogo presente nel gioco. La recitazione ci ha impressionato favorevolmente, così come le voci, adatte ai personaggi.

IL più famoso detective della letteratura avrebbe potuto incastrare il più efferato serial killer della Storia? Questo è l'interrogativo alla base della nuova avventura dedicata alle vicende di Sherlock Holmes, celeberrimo protagonista di grandi indagini nei racconti di Sir Arthur Conan Doyle.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Naturalmente, Holmes se la sarebbe cavata benissimo: i suoi metodi d'indagine, la sua mente acuta e il prezioso appoggio dato dall'amico Watson non conoscono rivali. In *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore*, la ricerca della verità non sarà però banale: i due gentiluomini, e il giocatore insieme a loro, dovranno impegnarsi nello studio degli atroci crimini compiuti dal misterioso Jack, esaminarli a fondo, esplorare varie parti di Londra (in particolare, lo squallido quartiere di Whitechapel) e interagire con individui di ogni genere, dai poliziotti agli abitanti della Londra notturna, mendicanti, artigiani, gestori di osterie e prostitute, per citarne solo alcuni.

Gli sviluppatori hanno curato a fondo la narrazione, basandosi in gran parte su fatti, date e particolari storici. Alcune piccole variazioni qua e là guidano gradualmente il gioco in una direzione precisa che, giungendo all'epilogo, dovrebbe permettere di arrivare alla soluzione del caso, un finale mai raggiunto nelle cronache reali.

Ambientata nel 1888, questa avventura del grande detective si distingue dalla precedente (che lo aveva visto alle prese con il famoso Arsenio Lupin) per l'ambientazione. Siamo sempre nella capitale inglese e le vicende iniziano nell'appartamento di Holmes e Watson, ma il mondo in cui i due si muovono non potrebbe apparire più differente. Gli ambienti, in *Sherlock Holmes versus Arsène Lupin*, mostravano una città più colorata e soprattutto quasi deserta: aggirarsi per le vie incontrando poca gente, se non proprio nessuno, era desolante e ben poco realistico.

Stavolta, le cose sono ben diverse: addentrarsi nei vicoli di Whitechapel (nel corso del gioco esistono anche altri luoghi da esplorare, ma il quartiere in cui agiva l'assassino ospita la maggior parte delle sequenze

> **"È basato in gran parte su fatti, date e particolari storici"**

dell'avventura) è un'esperienza molto più coerente. L'atmosfera è opprimente al punto giusto, strade e viuzze sono generalmente buie e ben visualizzate dal sistema grafico del gioco, assolutamente adeguato allo scopo. Altra grande novità è la popolazione che anima le vie. In ogni angolo troverete personaggi intenti alle proprie mansioni e con i propri percorsi (è difficile imbattersi nei medesimi individui, nello stesso posto, due volte di seguito): una ventata di verosimiglianza che si respira fin dai primi istanti di gioco e accompagna per tutte le ore necessarie a giungere al termine di *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore*, tranquillamente 15 o 20 per un avventuriero appassionato.

Ulteriore novità dell'episodio è la rappresentazione grafica alternativa. Oltre alla ormai classica visuale in 3D soggettiva (osserverete ciò che il personaggio, sia questi Holmes o Watson, secondo il momento, vedrà nelle sue esplorazioni), esiste ora una visuale in due dimensioni, quasi da avventura classica vecchio stile. Le due modalità possono essere selezionate a piacimento e sebbene quella soggettiva ci sia sembrata la

MEGLIO UN DISEGNO DI CENTO FOTO

Inutile tergiversare: il cattivo dell'avventura è un terribile assassino che, noto con il soprannome di "squartatore", di certo non lascia le sue vittime in buone condizioni. Abbiamo apprezzato la scelta stilistica degli sviluppatori in merito all'esame delle scene del crimine e, in particolare, dei cadaveri: tutto appare realistico, nel corso del gioco, fino a quando si arriva a osservare la vittima di turno che, inizialmente quasi a sorpresa, appare sotto forma di un disegno, di certo meno truce di una rappresentazione realistica. L'espediente, lungi dall'apparire posticcio o fuori luogo, mantiene il gioco su un livello di tensione visiva notevole, senza però esagerare.

La collaborazione con la polizia del quartiere sarà fondamentale per le indagini di Holmes e Watson.

LA SCENA DEL DELITTO

Non mancano, nel corso delle indagini, momenti particolari. Fin nelle prime ore, per esempio, Holmes decide di ricostruire la scena del primo delitto utilizzando Watson come... vittima! Selezionando le varie ipotesi a disposizione degli investigatori, dovrete arrivare a comprendere come si sia svolto l'efferato crimine, in una scena che ricorda molto un set cinematografico.

RAGIONAMENTI SUL FILO DI LANA

Di tanto in tanto, Holmes e Watson si fermano a raccogliere le idee e lo fanno manualmente, su un pannello appeso nel loro appartamento. Fissati vari cartelli con le informazioni raccolte sul campo, li collegano alle possibili deduzioni che, a loro volta, portano a ulteriori informazioni utili per proseguire con le indagini. Il sistema grafico di queste fasi deduttive aiuta (proseguendo, eventualmente, a tentativi) anche i giocatori distratti, ma nel complesso funziona piuttosto bene: insieme ai protagonisti, arriverete alle conclusioni in maniera graduale e vi sentirete un po' più coinvolti.

Sherlock Holmes è sempre abbastanza impettito, seppur perfetto nella sua eleganza.

migliore da diversi punti di vista, la facoltà di scegliere è comunque positiva.
Come già accennato, gli sono rappresentati con cura dal sistema grafico, che supporta più che bene anche le risoluzioni widescreen. Nel corso delle esplorazioni sarà utile l'opzione che, alla pressione di un tasto, evidenzia i punti con cui interagire nelle vicinanze. Ci sarà sicuramente chi storcerà il naso, ma tale possibilità ben si sposa con la visuale soggettiva, che a volte rende più complesso notare alcuni particolari. D'altro canto, permette chicche come il potersi guardare intorno per notare, magari, delle impronte vicine a una stufa che fino a pochi minuti prima non c'erano, come capita in una delle scene del gioco.

Lo stile generale di *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore* è reso con notevole cura: i modelli 3D sono dettagliati e aggiungono ulteriore realismo all'azione, così come i dialoghi con i personaggi chiave e, soprattutto, quelli tra i protagonisti. I ragionamenti e le deduzioni di Holmes, ma anche del suo amico dottore (Watson è protagonista di molte situazioni), sono ben scritti e donano pregio al titolo, magari facendo dimenticare i dialoghi a singola frase dei personaggi secondari.

Come avventura, *Sherlock Holmes contro Jack lo Squartatore* richiede un impegno medio: la vicenda è abbastanza pilotata e non particolarmente difficile da seguire, e gli enigmi (alcuni meccanici, altri legati al processo deduttivo e particolarmente originali) non sono quasi mai impossibili da risolvere. L'attenzione è chiaramente puntata sulla storia narrata: immaginazione mista a fatti reali, dialoghi interessanti, teorie accostate a variazioni introdotte dai programmatori e, alla fine, una bella esperienza da vivere nei panni del famoso investigatore londinese.

Roberto Camisana GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sherlock Holmes versus Arsène Lupin, Feb 08, **6½**
Il capitolo precedente della saga di Sherlock Holmes. Un valido titolo investigativo.

Darkness Within sulle tracce di Loath Nolder, Ago 09, **6½**
Un'investigazione cupa e ricca di tensione e un'avventura per veri esperti.

info ■ Casa **FX Interactive/Focus** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sist. Min. **CPU 1,9 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Stile e atmosfera in tema
- Ambienti opprimenti al punto giusto
- Le vie di Londra sono finalmente abitate!

- Forse un po' troppo lineare
- Dialoghi poco interattivi, seppur ben realizzati
- Scarso controllo sullo svolgersi degli eventi

Leggermente più semplice del capitolo precedente, ma con una trama più coinvolgente e un aspetto più realistico e coerente. Cercare l'identità dello Squartatore appassiona, senza richiedere un impegno impossibile nel corso delle indagini.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	8	7	8	7

■ Per passare la palla vi basterà premere il pulsante associato al compagno che preferite.

■ Per quanto riguarda le animazioni, in campo e fuori, il titolo di Visual Concepts è stupendo.

GENERE: SIMULAZIONE DI BASKET

NBA 2K10

L'MVP delle simulazioni cestistiche torna sul parquet!

PER suggellare la straordinaria prestazione dello scorso anno (*NBA 2K9* a parte l'assenza del gioco online era un piccolo gioiello), i ragazzi di Visual Concepts hanno scelto Kobe Bryant, il miglior giocatore delle passate finali NBA, quale testimonial del nuovo capitolo della serie cestistica più bella del pianeta.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Le chiavi del successo della serie *NBA 2K* sono da ricercare nella velocità e nella fluidità delle azioni di gioco, nella veridicità degli scontri fisici sotto i tabelloni, nell'ottima Intelligenza Artificiale delle compagini NBA sul parquet, nella realistica selezione dei giochi dei Phil Jackson, Mike D'Antoni virtuali e nel ricco contorno preparato per allietare l'appassionato di basket a stelle e strisce.

Una volta installato *NBA 2K10*, la prima cosa da fare è creare un proprio profilo utente per godere appieno delle novità proposte da questo decimo episodio. Per esempio, la modalità NBA Today permette di avere in tempo reale sul proprio PC un flusso costante di dati, con aggiornamenti, notizie, statistiche e persino un commento tecnico capace di riproporre sul monitor ciò che sta realmente accadendo nel campionato NBA. I Living Roster, poi, contribuiscono ad aggiornare le franchigie con tutti gli scambi (il mercato è aperto fino alla pausa dell'All Star Game) e gli infortuni che capitano durante una normale stagione del basket professionistico. La funzione Signature Play, invece, permetterà a tutte le squadre di giocare in modo realistico: i Lakers, attuali campioni NBA, proporranno il solito "triangolo" di Tex Winter (preparatevi a essere bersagliati da tre punti in modo sistematico!), mentre abbiamo seguito con attenzione i Cavaliers di coach Mike Brown, che si trova a far convivere il post basso di sua maestà Shaq con le scorribande e i tiri da ogni posizione di King James.

Il pezzo forte della nuova produzione di Visual Concepts è la modalità Il Mio Giocatore, che consente agli appassionati della NBA di coronare il proprio sogno: debuttare nel campionato più difficile e tosto del pianeta. La carriera del vostro alter ego virtuale (come rookie non selezionato al draft) inizia dalla classica Summer League e dalla D-League: la strada per ottenere un posto in una delle franchigie della NBA è durissima. L'aspetto più convincente di questa modalità è il "sentirsi parte" di una squadra: è necessario allenarsi per imparare a giocare nel proprio ruolo, per conoscere gli schemi e le abitudini dei compagni (dovrete prestare attenzione ai loro passaggi). Insomma, non avvertirete la sensazione di essere uno "spettatore" capitato per caso sul parquet.

> "Procede sulla strada che porta all'eccellenza"

Per quanto riguarda la giocabilità, grande enfasi è stata posta dagli sviluppatori nell'esecuzione degli schemi: compiere alla perfezione un "pick & roll" o l'attacco a "triangolo" vi riempirà di gioia (per sfruttare pienamente le immense potenzialità di questo gioco, è necessario utilizzare un joypad, meglio ancora il Controller Xbox 360 per Windows). In *NBA 2K10* i vari Lebron, Kobe, Dwayne e Parker potranno sfondare le

RALLENTAMENTO INATTESO

Graficamente, *NBA 2K10* è uno splendore, con animazioni facciali, modelli poligonali e texture di ottima fattura. Le movenze dei vari Duncan e compagnia bella sono molto fluide, mentre le giocate tipiche delle supestar sono state riprodotte ad arte. Anche la "proporzione" tra i cestisti è migliorata (in *NBA 2K9* era piuttosto problematica). Le uniche pecche che abbiamo riscontrato riguardano un certo rallentamento nei cambi di campo o nelle rimesse laterali (inspiegabile, se rapportato alle prestazioni della versione dello scorso anno) e un frame rate che va sistemato adeguatamente: dovrete passare diversi minuti a smanettare con i diversi parametrici grafici a disposizione, per trovare la risoluzione più adatta al vostro PC.

LINGUA E REPERIBILITÀ

Abbiamo apprezzato gli sforzi del distributore Take Two per trasporre in italiano, a parte la telecronaca, la simulazione di *NBA 2K10*. La traduzione di alcuni striscioni e di certe voci nei menu, però, susciterà qualche sorriso. *NBA 2K10* è venduto anche su Steam (http://store.steampowered.com) a 19,99 euro e in inglese.

MODALITÀ PER TUTTI I GUSTI

Oltre alla classica partita veloce, in *NBA 2K10* è possibile cimentarsi nelle modalità: Situazione, L'Associazione, Leghe Online, Stagione, NBA Blacktop, Sfida Matricole e Allenamento.

■ Si può creare un alter ego nei dettagli e farlo debuttare nella Summer League.

Il numero degli schemi selezionabili farà la gioia di tutti gli aspiranti Phil Jackson.

In mezzo al traffico e soprattutto con "The Diesel", Kevin Garnett prova a farsi spazio.

LA MIA BANDA VA A CANESTRO

Una delle grandi novità dell'edizione di *NBA 2K10* è la possibilità di creare una propria "banda" (usando i giocatori della modalità Il Mio Giocatore oppure di un team della NBA), ovvero una squadra composta da partecipanti in carne e ossa che sfiderà online altre squadre composte da amici o da avversari (sempre umani). Naturalmente, ci sarà una classifica online.

LA TELECRONACA

Per la gioia degli appassionati di Basket USA anglofoni, il trio di telecronisti che allieterà le vostre partite NBA è composto da Harlan, Kellogg e dalla simpatica Cheryl Miller, sorella dell'indimenticato Reggie, stella degli Indiana Pacers. La colonna sonora, inoltre, è davvero ottima.

SALVI TUTTI

Una piccola, ma gradita aggiunta in *NBA 2K10* è la possibilità di salvare in qualsiasi momento durante una partita e in un qualsiasi quarto di gioco.

difese avversarie, ma l'Intelligenza Artificiale reagisce quasi sempre in modo tempestivo alle vostre scorribande mettendovi sulla strada una serie di aiuti e raddoppi. Per quanto riguarda l'attacco, ora le finte, i palleggi e gli altri numeri delle stelle della NBA sono più facili da eseguire, mentre in difesa sarà più facile restare incollati al Bargnani della situazione e raddoppiarlo in modo efficace.

Altra novità di vitale importanza in *NBA 2K10* è l'introduzione (già presente in un'altra edizione per console) di una doppia barra per controllare l'energia e lo scatto di ogni atleta. L'Intelligenza Artificiale, pur alternando cose pregevoli e altre meno, resta uno dei punti di forza di questa produzione: se lascerete qualche buco in difesa, verrete puniti sistematicamente, così come concedere qualche metro di troppo a un tiratore da tre significherà una bomba sicura nella retina (a tal proposito, consigliamo di sistemare i parametri di gioco, visto che quelli di partenza appaiono troppo sbilanciati a favore della CPU).

Certo, *NBA 2K10* non è esente da magagne: spesso, a un metro dal canestro, invece di schiacciare eseguirete un bel sottomano o un tiro corto, senza capire il perché; in certe situazioni, inoltre, i lanci non vengono adeguatamente contrastati, le palle perse sono aumentate in modo esponenziale (alcuni interventi difensivi della CPU creano solo confusione), mentre le infrazioni di tre secondi vengono fischiate troppo spesso per gli stessi canoni arbitrali della NBA (Shaq ha la tendenza a "campeggiare" anche nella realtà, ma non tutti i centri lo fanno). A parte queste imperfezioni (risolvibili con una bella patch), l'impianto di gioco non è stato stravolto e la possibilità di andare online ha colmato la più grande lacuna dell'edizione *2K9*. *NBA 2K* procede sulla strada che porta all'eccellenza. Ben fatto Visual Concepts!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

NBA 2K9, Nat 08, **8½**
A prezzo budget è sicuramente una buona alternativa al nuovo episodio.

PES 2010, Nov09, **8½**
Se amate le simulazioni sportive, il titolo di Konami resta – in ambito PC – la soluzione migliore per un appassionato di calcio.

info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Visual Concepts** ■ Distributore **Take Two** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90 (scatola); € 19,99 (Steam)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://2ksports.com/games/nba2k10**

specifiche tecniche
- Sist. Min. **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, 10,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

Pro:
- Modalità Il Mio Giocatore
- Animazioni da paura!
- Giocabilità stellare

Contro:
- Rallentamenti inspiegabili
- I.A. "spietata e crudele"
- Gioco online da migliorare

Senza alcun dubbio la miglior simulazione di basket del pianeta videoludico, *NBA 2K10* riesce a coniugare una giocabilità sublime con un comparto audiovisivo strabiliante. Se siete dei fan della palla a spicchi e dei campioni d'Oltreoceano, è una scelta praticamente obbligata.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	8	8	9	8	8

8½

Lo sfruttamento turistico dell'isola passa per una buona gestione degli stabilimenti balneari.

Accettare esperimenti nucleari ci inimicherà le fazioni ambientaliste.

GENERE: GESTIONALE

TROPICO 3

Abbandonati i pirati al loro destino, *Tropico* torna a parlare di dittatori, rum e sigari!

UN'INFORNATA DI DITTATORI

Oltre a poterlo creare da zero grazie all'editor del gioco, saremo in grado di scegliere il nostro alter ego digitale tra una nutrita lista di personaggi politici dell'America Latina (non tutti dittatori in senso stretto) realmente esistiti. Ecco allora comparire Fidel Castro, Augusto Pinochet, Che Guevara, Evita Peron, Manuel Noriega e tanti altri.

IN ITALIANO

Tropico 3 **è interamente tradotto in italiano, dal manuale, ai menu, fino al sonoro. La qualità generale appare più che dignitosa, in ogni circostanza.**

LASCIARE la strada vecchia per la nuova non sempre paga, specie se la prima è lastricata di grandi successi. Questo è quanto capitato al marchio *Tropico* nel 2003, anno di pubblicazione de *Il Covo dei Pirati*, il seguito di uno dei gestionali più apprezzati del decennio.

La svolta netta operata da Frog City, sostituire dittatori e repubbliche delle banane con pirati e galeoni, pur dando vita a un gioco più che dignitoso, tradì nella sostanza l'anima del primo *Tropico*, perfettamente caratterizzato dalla pittoresca carrellata di improbabili uomini politici alle prese con la gestione di una fittizia isola dei Caraibi. La fredda reazione dei fan fece comprendere ai produttori di essersi mossi nella direzione sbagliata. Meglio tardi che mai, a distanza di ben sei anni *Tropico* torna alle origini, affidato questa volta alle mani dei bulgari di Haemimont Games, già autori dell'apprezzato *Imperium Civitas*. In *Tropico 3* si respira di nuovo quel clima a base di rum e musica latina, unito a uno schema assai familiare. La sostanza è sempre la stessa: nei panni di un dittatore (potremo scegliere tra alcuni personaggi realmente esistiti, oppure creare da zero il nostro alter ego digitale), dovremo occuparci dell'economia e della politica di una piccola isola collocata da qualche parte nel Mar dei Caraibi, a partire dal 1950 fino ai giorni nostri. La modalità di gioco principale è la Campagna, che ci consentirà di controllare in successione numerose isole, tutte caratterizzate da situazioni specifiche e obiettivi di volta in volta diversi e sempre più complessi.

> "È stata la modalità libera a convincerci di più"

Tropico 3 si presenta come un gestionale d'impostazione classica, nel quale dovremo tenere sott'occhio un numero piuttosto elevato di parametri, dal bilancio dello Stato al grado di soddisfazione degli abitanti, sempre pronti a organizzare sommosse per porre fine al nostro governo, passando per le relazioni internazionali, importanti per ricevere fondi extra. La scelta del dittatore, brevemente accennata in precedenza, non è un semplice espediente accessorio, ma, almeno sulla carta, può influire sulle dinamiche di gioco. Per esempio, un despota comunista avrà facilità maggiori nel ricevere aiuti economici dall'URSS, mentre un conservatore populista avrà qualche punto di vantaggio nei rapporti con le gerarchie ecclesiastiche.

Sulla carta, appunto... Ciò che lascia un po' perplessi fin dai primi livelli è la natura "casuale" di determinate situazioni, indipendenti dalla nostra effettiva condotta. Non è coerente che un nutrito manipolo di persone manifesti contro di noi subito dopo le elezioni che ci hanno visto vincere in maniera pressoché plebiscitaria (e senza brogli, cosa che peraltro possiamo fare). Allo stesso modo, non si comprende come un'isola dall'economia ancora arretrata e con poche risorse continui ad attirare immigrati, la presenza dei quali, alla lunga, infastidirà non poco le frange più nazionaliste della popolazione. Discorso analogo per i turisti: dopo il rapimento di un ospite straniero, il gioco ci informa che il nostro appeal turistico ne risentirà irrimediabilmente. Peccato che, in capo a un paio di minuti, una nave piena zeppa di visitatori attraccherà al porto!
Le incongruenze appaiono in quasi tutti i settori di nostra competenza, comprese le

La nostra capitale è ancora bisognosa di interventi urbanistici sostanziali.

RADIO TROPICO

Nel corso del gioco verremo sempre accompagnati dalla musica della radio locale, inframmezzata di tanto in tanto dalla voce del DJ, che ci illustrerà le principali news dell'isola. Teoricamente, sarebbe questa una delle migliori occasioni per tastare il polso della nazione. Peccato, però, che gli eventi raccontati dalla radio siano spesso del tutto casuali.

In caso di necessità, le Nazioni Unite ci invieranno un campo di soccorso.

La visuale a livello del terreno mette in mostra particolari a iosa.

SFIDE TROPICALI

Non esistendo un vero e proprio multiplayer, l'unico modo per confrontarsi con altri utenti in *Tropico 3* è offerto dalla modalità Sfida, in cui avremo un determinato numero di obiettivi da completare. Il punteggio ottenuto andrà poi a rimpolpare la classifica online dei migliori giocatori.

IRONIA BULGARA

***Tropico*, si sa, non si prende sul serio e l'intero gioco è permeato di una diffusa ironia, riscontrabile tanto nelle trasmissioni radiofoniche, quanto nelle caratteristiche personali dei vari dittatori. In quest'ultimo caso, tuttavia, alcuni aspetti lasciano un po' perplessi e appaiono un tantino forzati, specie perché del tutto ininfluenti ai fini della giocabilità. Come si sentirebbe Juan Peron se si sapesse in giro della sua flatulenza? E che dire di Rafael Trujillo, definito senza mezzi termini un deficiente?**

relazioni internazionali (mai davvero intaccate dal nostro operato) e le informazioni della radio locale, spesso e volentieri slegate dagli effettivi eventi dell'isola. A peggiorare le cose ci si mette anche una ripetitività delle azioni da compiere alla lunga fastidiosa. Paradossalmente, è stata la modalità libera, senza obiettivi specifici e con una sola isola da controllare (potremo scegliere tra quindici isole diverse, più una personalizzabile), a convincerci maggiormente. Certo, anche qui gli eventi casuali di cui sopra non tarderanno a mostrarsi, ma la possibilità di dedicarsi senza vincoli al nostro staterello potrà darci, sulla distanza, qualche soddisfazione.

È piacevole osservare i mutamenti nel corso degli anni, la comparsa e la scomparsa di edifici, i cambiamenti politici (potremo cominciare come democratici presidenti e poi lasciarci andare a politiche del terrore) ed economici. In tutto questo è di grande aiuto la grafica messa in campo da Haemimont, a conti fatti l'aspetto più riuscito di tutto il gioco. Utilizzando uno snello motore 3D, la software house bulgara dà vita a un mondo colorato e sufficientemente dettagliato, credibile anche a zoomate estreme e capace di coinvolgerci con stile. Azzeccato anche il sonoro, con musiche a tema che ricordano vagamente le fumose atmosfere della Cuba di Batista. Troppo poco, comunque, per promuovere a pieni voti un progetto che si proponeva il recupero di uno schema di gioco a suo tempo elogiato, ma che finisce per scivolare nell'approssimazione. *Tropico 3* potrebbe incuriosire i giocatori meno avvezzi a questo genere, complice un impatto visivo pregevole, ma non potrà certo conquistare con la sua scarsa profondità gli appassioanti dei gestionali di rango. Ci aspettavamo ben altro ritorno.

Dario Ronzoni GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Tropico, Lug 01, 8
Datato e bidimensionale, ma ancora validissimo a otto anni di distanza. I migliori dittatori virtuali sono ancora qui.

Evil Genius, Nov 04, 8
Impersoniamo il classico genio del Male in un gioco che fa il verso ai vecchi film di James Bond.

info ■ Casa **Kalypso Media** ■ Sviluppatore **Haemimont** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.tropico3.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Tornano le repubbliche delle banane!**
- **Grafica ben realizzata**
- **Modalità libera divertente**

- **Troppi eventi casuali**
- **Molto ripetitivo**
- **Struttura gestionale poco profonda**

Ci aspettavamo molto da questo terzo episodio della serie *Tropico*, quello che avrebbe dovuto riportare il marchio ai fasti del primo capitolo. Il lavoro di Haemimont è, però, troppo approssimativo e "leggero" per affascinare davvero.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	7	7	5	6

I bombardieri pesanti sono particolarmente utili contro unità fortificate.

Possiamo fare apparire sulla mappa il campo di tiro e la portata delle armi di ogni unità.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ORDER OF WAR

Un *Company of Heroes* "light" a sorpresa da Square Enix.

LINGUE E COSTI

***Order of War* è disponibile in italiano: confezione, manuale, programma e voci; purtroppo abbiamo riscontrato qualche errore, come missioni che ordinano di "non lasciare fuggire i tedeschi dalla mappa" laddove il nemico è rappresentato dai russi. *OoW* stato anche tradotto in inglese, francese, tedesco, spagnolo e russo. È importante notare come la necessità di utilizzare Steam per l'installazione possa farvi ritrovare sul disco fisso un gioco in inglese. Se ciò accade, dopo l'installazione cliccate con il tasto destro su *Order of War* nel pannello di Steam, scegliete "Proprietà" e, nella sotto-schermata "Lingua", selezionate "Italiano". *OoW* costa 37,99 euro su Steam (solo download digitale), e 39,99 euro nella versione confezionata.**

ULTIMO in una lunga serie di strategici in tempo reale ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, *Order of War* può essere considerato una versione stilizzata dell'attuale "campione" del genere, *Company of Heroes*.

Entrambi i giochi cercano di conciliare l'immediatezza degli RTS con un certo realismo nella rappresentazione di unità e veicoli, e tutti e due utilizzano un sistema di raccolta risorse basato sul controllo di punti chiave del territorio. Come vedremo, però, *Order of War* punta le sue carte sulla semplicità e sulla possibilità di giocare grandi battaglie su enormi mappe evitando le problematiche di un'eccessiva micorgestione. Il risultato è un titolo coinvolgente in cui focalizzarsi sulla strategia generale del proprio schieramento, anche se a scapito di profondità e spessore.

L'unità-base sotto il nostro comando è il plotone (chiamato, curiosamente ed erroneamente, "compagnia" nel gioco), ovvero un gruppo di 4 o 5 veicoli, o di un paio di dozzine di uomini. I comandi sono quelli classici degli RTS: con il mouse si selezionano le unità desiderate e, cliccando sulla mappa, ordiniamo loro dove andare o chi attaccare.
Le prestazioni dei vari veicoli e dei diversi tipi di fanteria riflettono quelle delle loro controparti reali e un carro tedesco Tigre avrà maggiore gittata e potenza di fuoco rispetto a un M4 americano. In modo simile, i fanti sono organizzati in unità leggere, regolari, anticarro, di paracadutisti e così via – e ognuna avrà con sé un armamento appropriato (per tale ragione, affrontare una carica corazzata con uomini non equipaggiati di bazooka avrà conseguenze poco allegre).

Il gioco è strutturato su due campagne composte da scenari collegati e da una modalità "skirmish". Le nazionalità rappresentate sono americani, tedeschi e russi, e ognuna schiera il genere di armamenti che era possibile vedere sui campi di battaglia nel 1944 (anno in cui *OoW* è ambientato). All'inizio degli scenari, il giocatore riceve un "briefing" che delinea la situazione strategica e gli obiettivi che devono essere conseguiti. Questi ultimi sono, essenzialmente, di due tipi: uno, generale, riassume lo scopo dello scenario ("Conquistare il ponte...", "Evitare lo sfondamento nemico e ristabilire il fronte..."); altri, più specifici, rappresentano le varie "tappe" nello svolgimento della battaglia. Per esempio, dopo avere conquistato il cruciale ponte possiamo essere informati di un eventuale contrattacco nemico, con la conseguenza che le nostre truppe ora dovranno attestarsi in uno schieramento difensivo.

> **"Richie inventiva e soluzioni tattiche non banali"**

Tra una "tappa" e l'altra, possiamo anche ricevere rinforzi dall'Alto Comando, ma questo non sempre accade. Per tale ragione, è importante non solo conseguire gli obiettivi, ma anche cercare di evitare perdite tra le nostre truppe che potrebbero rendere problematiche le fasi successive dello scenario. In più, sempre dall'Alto Comando, ogni tanto vengono assegnate missioni secondarie. Mentre il loro completamento non è obbligatorio per finire con successo lo scenario, queste influiranno sulla valutazione generale del nostro operato al termine dello stesso. Tale valutazione determinerà quanti punti-promozione riceveremo, e questi potranno quindi essere spesi per migliorare permanentemente l'efficacia del nostro schieramento.

Come abbiamo scritto, altrettanto importante è la conquista di specifici punti della mappa, indicati da bandiere e chiamati punti-controllo. Per occuparli è necessario che entro un certo raggio ci siano solo unità alleate (nel caso della presenza di truppe di entrambi gli schieramenti, nessuno dei due controllerà l'area). La conquista di tali zone garantisce un flusso di punti-risorsa, che possono essere spesi in due modi: acquistare rinforzi per il nostro schieramento o chiamare una forma di aiuto da fuori mappa. I primi consistono in unità che, da bordo mappa, raggiungeranno il punto in cui vogliamo che si dislochino, e possono essere composti da fanteria, carri o artiglieria da campo; in più a ogni punto-controllo corrispondo unità specifiche, come carri leggeri o fanteria anticarro, e se vogliamo rinforzi di tipo diverso

CAMPAGNE E SCENARI

Order of War presenta due campagne: una per il giocatore tedesco e una per gli americani (i russi possono essere selezionati solo in multiplayer e nella modalità skirmish). Entrambe sono ambientate nel 1944 e consistono in una serie di scenari collegati. La campagna tedesca vede il giocatore impegnato a difendersi contro l'operazione Bragation, l'immensa offensiva russa che, letteralmente, spezzò la schiena alla Wermacht e risultò nella distruzione del Gruppo Armate Centro. Gli americani, invece, sono impegnati nel consueto sbarco in Normandia e nelle prime fasi della liberazione dell'Europa. Ogni volta che viene completato uno scenario, questo è "sbloccato" nella lista di quelli disponibili e può essere rigiocato a piacere anche al di fuori della campagna.

DA RECLUTE A VETERANI

Alla fine di ogni scenario, riceveremo un ammontare di punti-promozione proporzionato ai successi ottenuti nello stesso (perdite nemiche contro perdite alleate, eventuali obiettivi secondari completati e così via). Questi punti vengono spesi per migliorare le capacità del nostro schieramento – o, più precisamente, delle sue tre armi fondamentali: fanteria, artiglieria e carri armati. Tali abilità hanno un costo variabile in base alla loro utilità e molte devono essere prima sbloccate acquistando i necessari prerequisiti. Esempi includono una maggiore gittata e precisione per i vari tipi di armi, più protezione dal fuoco nemico e un costo minore per i rinforzi.

Le unità antiaeree non solo difendono dai velivoli nemici, ma possono agire come pezzi anticarro.

Tra le missioni in Normandia non poteva mancare la tradizionale "conquista del ponte".

dovremo occupare un punto-controllo adeguato. L'appoggio da fuori-mappa, invece, consiste in bombardieri pesanti, cacciabombardieri e artiglieria campale. È molto più costoso e i suoi effetti sono, in genere, devastanti. Giacché, però, c'è sempre un ritardo tra il momento in cui è richiesto l'appoggio e il suo arrivo in battaglia, si corre il rischio che nel frattempo i nemici si siano spostati. Per questa ragione, è meglio impiegato contro fortificazioni o avversari distratti.

Graficamente *OoW* è piacevole e abbastanza dettagliato, con buone animazioni che rendono il seguire quanto accade sul campo di battaglia simile alla visione di un film. Esiste anche un'opzione "cinematografica", attivabile a piacimento, in cui il punto di vista, almeno teoricamente, si sposta dinamicamente per la mappa seguendo le azioni più spettacolari. Di fatto, non solo tale modalità toglie il controllo al giocatore, ma non funziona affatto bene, con la camera che pare affidata a un cineoperatore inesperto. Anche il sonoro è discreto, con botti e grida dei soldati nella loro lingua originale. Va detto, però, che il campo di battaglia non può essere realmente modificato dalla nostra opera di distruzione e che, in tale campo, l'uso del motore di leggi fisiche in *Men of War* resta insuperato.

Fortunatamente, gli sviluppatori hanno saputo unire alla semplicità del gioco una struttura delle missioni spesso molto interessante, che richiederà inventiva e la scoperta di soluzioni tattiche non banali. Ciò rimedia solo in parte a un'Intelligenza Artificiale abbastanza mediocre, con unità controllate dalla CPU che non agiscono e reagiscono in modo particolarmente brillante, e a una certa piattezza nella modalità skirmish e in multiplayer.

Così, se togliamo qualche bug fastidioso (alcuni scenari hanno la tendenza ad andare in crash con insolita frequenza, o, talvolta, a non riconoscere il conseguimento di un obiettivo), possiamo senz'altro consigliare *Order of War* come un'ottima esperienza introduttiva sia agli RTS in generale, sia a quelli ambientati durante il secondo conflitto mondiale.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

RICHIEDE STEAM

Per installare *Order of War* occorre essere connessi a Internet e avere Steam presente sul proprio PC (il client può essere scaricato gratuitamente da www.steampowered.com); tale procedura è obbligatoria per attivare il gioco. Inoltre, il codice presente nella confezione è valido per un solo account Steam: se si vuole giocare a *OoW* su più account, sarà dunque necessario acquistare più copie.

A PIEDI E SU RUOTE

L'elemento tattico più importante di *OoW* è la distinzione tra fanteria e veicoli per quanto riguarda movimento e uso del terreno. I fanti possono fortificarsi in trincee, bunker ed edifici, nonché attraversare aree di foresta densa (un tipo di terreno proibito ai veicoli); ciò consente loro di attaccare da direzioni inaspettate e di muoversi rapidamente tra due punti della mappa sfruttando sentieri non percorribili su ruote. In alternativa, il giocatore può richiedere in ogni momento all'Alto Comando dei camion per il trasporto delle truppe. In questo modo, i fanti beneficeranno di una velocità di spostamento maggiore, ma saranno più vulnerabili e soggetti alle limitazioni tattiche dei veicoli.

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, **9**
Il capolavoro di THQ nel campo degli RTS ci porta in Normandia, dove americani e tedeschi si scontrano per il controllo di cruciali aree del territorio.

Men of War, Apr 09, **8½**
Un RTS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, con scala più tattica, inventario degli equipaggiamenti per i singoli soldati, e mappe in cui tutto può essere demolito.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Wargaming.net** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 37,99 (download digitale da Steam); € 39,99 (versione confezionata)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.orderofwar.com**

specifiche tecniche
- Sist. Min. **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD, DVD-ROM, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 3,2 GHz, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Semplice e intuitivo
- Mappe molto vaste
- Missioni ben strutturate

- Qualche crash di troppo
- Parco unità un po' scarno
- Non molto longevo

Un buon strategico in tempo reale sia per chi vuole iniziare a provare il genere, sia per chi è in cerca di una partita veloce sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale. Non introduce nulla di nuovo, ma è gratificato da alcune missioni interessanti.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
7	7	7	6	7	5

Giocare da soli rimane comunque molto divertente, anche se rinunciare alla Planet Offer è un peccato.

Ci sono molti mondi disponibili, organizzati principalmente per la lingua parlata. Al momento, non ci sono server italiani.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

CITIES XL

Il gioco che tutti i sindaci virtuali stavano aspettando.

IN INGLESE

A parte un foglietto d'istruzioni sull'installazione incluso nella scatola, il manuale e il gioco sono interamente in lingua inglese. Anche i server della Planet Offer parlano solo la lingua di Albione o, in alternativa, il francese o il tedesco. Ricordiamo che la connessione a Internet è necessaria per l'attivazione di *Cities XL*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GLI ultimi anni non sono stati emozionanti per gli appassionati dei giochi gestionali cittadini, quelli che ci mettono nei panni di un sindaco virtuale, e in generale è da un bel po' che non esce un titolo in grado di regalare loro soddisfazioni degne di tal nome.

È praticamente dai tempi di *SimCity 4* (2003) che non assistiamo a un'evoluzione significativa, e l'ultimo *SimCity Societies* si è rivelato una cocente delusione sotto molti aspetti. Con *Cities XL*, però, le cose stanno per cambiare in positivo, grazie all'abilità e all'audacia dei francesi di Monte Cristo, autori anche dell'interessante *City Life*, uscito nel 2006.

Questa loro ultima fatica è, al tempo stesso, una ventata d'aria fresca e un ritorno alle origini, perché senza dimenticare la bontà di alcune innovazioni degli ultimi anni, si concentra principalmente sulla costruzione e sulla gestione, mettendo in secondo piano gli aspetti sociali e lasciando nelle nostre mani tanti fattori cruciali, quali le tasse, il commercio e l'amministrazione delle risorse, senza dimenticare fini dettagli urbanistici come la viabilità, l'inquinamento e l'intrattenimento.

Il sistema a classi sociali di *City Life*, che vedeva una contrapposizione tra diverse categorie di cittadini, è stato radicalmente semplificato, e serve principalmente alla gestione delle abitazioni e dei posti di lavoro. Il popolo, infatti, sarà diviso in base alle sue competenze in ambito lavorativo: ci sono i lavoratori non qualificati, in grado di svolgere mansioni di bassa manovalanza, i lavoratori qualificati, adatti a uffici e a ruoli amministrativi, e i cosiddetti élite, adatti a ricoprire le cariche più prestigiose. Il nostro compito sarà quello di creare una città vivibile per tutti gli strati della società, con posti di lavoro e abitazioni adeguate. Ma non pensate che la complessità di *Cities XL* si riduca a questioni sociali, perché mano a mano che si prosegue nel gioco, si scopre che tutto quel che c'è su schermo presenta variabili e problematiche interessanti.

Nelle prime fasi della costruzione, infatti, si ha accesso a pochi tipi di costruzione, come gli impianti idrici e le zone residenziali a bassa densità,

> "Bello in singolo, bellissimo se giocato online"

per i lavoratori non qualificati. Nel giro di qualche minuto, però, si scopre che anche solo la scelta di quale tipo di attività costruire porti con sé molte conseguenze. Per esempio, il primo passo per creare occupazione è edificare qualche tipo di industria, ma la decisione da prendere non è scontata. Preferiamo una zona con industrie pesanti, che in poco spazio daranno lavoro a tanti lavoratori non qualificati, e anche a qualche qualificato? Oppure daremo vita ad ampi campi dedicati all'agricoltura e all'allevamento, redditizi, ma meno efficienti in termini di occupazione?

Le problematiche non finiscono qui, perché mentre le fabbriche inquinano, le fattorie possono sorgere solo su terreni fertili (magari lontani dalla città o troppo ridotti per rappresentare una realistica fonte di guadagno). Un simile livello di complessità si applica a tanti altri campi, dal terziario alla gestione del traffico, che arriva addirittura a darci il controllo sulle singole corsie.

Molto interessante è anche il sistema di gestione delle risorse, che parte dal presupposto che ogni città ha delle precise esigenze, e che per forza di cose non possa soddisfarle tutte per conto suo. Una centro di mare, per esempio, avrà alberghi e spazi per i turisti, ma probabilmente non sarà in grado di produrre abbastanza energia elettrica. Per questo, invece che costruire una centrale nucleare davanti al suo incantevole golfo, avrà modo di commerciare con la Ultracorp, una megacorporazione che sarà lieta di stipulare contratti per scambiare o vendere risorse. E se non volessimo sottostare alle sue condizioni, sempre

GEMME DI GIOCO

Una delle possibilità per espandere *Cities XL* sono i GEM (Game Expansion Module), acquistabili direttamente da Monte Cristo. Si tratta di microespansioni che permetteranno, come dei veri gestionali, di concentrarsi sulla cura di una delle attività della nostra città (per esempio, un impianto sciistico). L'idea è divertente, resta da vedere se gli sviluppatori saranno in grado di far uscire una quantità sufficiente di contenuti interessanti.

QUALCHE BUG

***Cities XL* funziona bene e anche la Planet Offer non presenta particolari problemi. Abbiamo riscontrato dei piccoli disservizi nel sistema commerciale, a volte troppo lento, ma Monte Cristo sembra avere la situazione sotto controllo.**

■ Costruire sistemi di trasporto pubblico efficienti è semplice, e non richiede demolizioni di intere zone.

SINDACI ECLETTICI

Creare una città specializzata in un settore è molto divertente, specie se si gioca online con la Planet Offer. In questi casi, a inizio partita, dovremo scegliere un lotto per edificare, scegliendolo tra varie tipologie. Si passa dalle pianure fertili, ottime per l'agricoltura, alle montagne innevate, ideali località di villeggiatura. A ogni lotto viene attribuito un coefficiente di difficoltà, costituito dalla quantità delle risorse naturali e dalla morfologia. Costruire su terreni montuosi e collinari, infatti, è più costoso e complicato.

■ La grafica non è il massimo, ed è un po' pesante per quello che propone.

I PREZZI

Se volete usufruire della Planet Offer, ovvero il servizio online grazie a cui costruire le vostre città in un mondo persistente, avrete a disposizione i seguenti abbonamenti: 7,99 euro per un mese, 12,99 euro per 2 mesi e 15,99 euro per tre mesi.

svantaggiose ed esose? La soluzione c'è, ed è nel mondo dell'online.
Con la Planet Offer, un servizio in abbonamento simile a quello di MMORPG come *World of Warcraft*, avremo modo di costruire le nostre città in un mondo persistente, intrattenendo vari tipi di interazioni con gli altri sindaci virtuali. Potremo visitare le loro città, ma soprattutto scambiare le nostre risorse stipulando dei contratti (da rinnovare o rinegoziare ogni cinque giorni). Il risultato è sorprendente sotto ogni punto di vista, anche perché riesce a riprodurre con un buon livello di simulazione le leggi della richiesta e dell'offerta. I beni più comuni vengono scambiati a poco, ma quelli più rari vanno via a caro prezzo. Tale concetto regala a *Cities XL* una longevità che supera persino gli standard dei gestionali urbanistici, anche perché incoraggia la specializzazione e la creazione di tanti tipi diversi di città.

In un contesto come quello della Planet Offer, ha senso costruire un paradiso estivo (avendo cura di scegliere un lotto su un'isola o in un paese tropicale), oppure una megalopoli industriale, inquinata, ma altamente produttiva. Le possibilità sono davvero tante, e la qualità delle meccaniche di gioco farà la gioia dei fan del genere. *Cities XL* è bello se provato in singolo, bellissimo se gustato online, nonostante l'esborso di circa 8 euro al mese necessario a usufruire della Planet Offer. Monte Cristo ci ha sorpreso, creando il gioco che Maxis avrebbe dovuto sviluppare anni fa. Siamo alle prese con un gestionale cittadino con i fiocchi, che rappresenta un significativo passo avanti per il genere.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

City Life, Giu 06, 7
Un valido esperimento di Monte Cristo, che ha gettato le basi per *Cities XL*.

SimCity 4, Feb 03, 8
L'ultimo episodio valido della serie che ha dato vita al genere dei gestionali cittadini.

info ■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **Monte Cristo** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.citiesxl.com**

specifiche tecniche
- Sist. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 8 GB HD, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Un vero gestionale urbanistico
- Complesso, ma accessibile
- Online rivoluzionario

- Motore grafico un po' debole
- Affetto da qualche bug
- Online a pagamento

Un grande gestionale urbanistico, che porta avanti il genere e dà, ai fan di *SimCity* e altri simulatori di città, il gioco che aspettavano. È divertente se giocato da soli, e rivoluzionario se affrontato online. Assolutamente da provare.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	8	9	8	8

La sezione allenamento ha subito un deciso restyling.

Ogni Paese avrà il suo sito sportivo di riferimento (Sky Sports per l'Inghilterra).

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

FIFA MANAGER 10

FIFA Manager si evolve e va online: la mossa vincente?

LAVORI IN CORSO

Ricompare in *FIFA Manager 10* il potente editor di stadi già visto in passato, ora ancor più completo e divertente. Con un budget sufficiente, potremo modificare in maniera sostanziale il nostro stadio, dal colore dei seggiolini alle coperture, al sistema di illuminazione.

IN ITALIANO

FIFA Manager 10 **è interamente in italiano, dal manuale a tutti i testi a schermo. Nella nostra lingua è anche la telecronaca della simulazione 3D, affidata a Fabio Caressa di Sky.**

L'appuntamento autunnale con la classica infornata di nuovi titoli sportivi si ripete anche quest'anno. Se altrove EA Sports ha da tempo consolidato vere e proprie dinastie, nel campo dei manageriali calcistici il colosso americano sta ancora cercando una precisa identità.

A dire il vero, negli ultimi anni il marchio *FIFA Manager* si è pian piano ritagliato un posto tutto suo, perfetta alternativa "leggera" al complesso e poderoso *Football Manager*. Già la passata stagione, *FIFA Manager 09* aveva saputo coinvolgere con il suo ricco database, con l'immancabile profluvio di licenze ufficiali e con un appeal visivo senza rivali. L'edizione 2010, fin dalle prime battute, ricorda molto quella comparsa sui nostri hard disk dodici mesi fa, facendo trapelare la sensazione di trovarsi di fronte a un semplice aggiornamento. Tuttavia, dietro un abito consueto (le novità nell'interfaccia, comunque, non mancano), si nasconde una nutrita serie di aspetti inediti, che vanno ad arricchire un impianto generale ormai collaudato e apprezzato.

La novità più evidente di *FIFA Manager 10* è l'introduzione della modalità online, una caratteristica sempre più imprescindibile per un gioco moderno. Con un supporto per un massimo di otto giocatori, il multiplayer consente di affrontare tutte le incombenze di una stagione, scegliendo tra i 40 campionati nazionali già presenti nella modalità offline. Rispetto a quest'ultima, l'online appare più snello, con la rinuncia alla caratteristica forse più nota della serie: la simulazione 3D delle partite.

> "La novità è l'introduzione della modalità online"

La cura dimagrante, che investe anche le statistiche dei giocatori e altre opzioni minori, se da un lato diminuisce la profondità, dall'altro favorisce la velocità complessiva, consentendo di completare intere stagioni in meno di 3 ore. La sensazione generale è più che positiva, ma vi rimandiamo ai prossimi numeri di GMC, nella rubrica Next Level, per un'analisi più approfondita di questa modalità (i server, mentre scriviamo, sono ancora comprensibilmente poco popolati).

In single player, è il 3D a farla da padrone: certo, potremo ancora optare per una simulazione solo testuale o per il risultato immediato, ma la soddisfazione di vedere i nostri giocatori sgambettare allegramente sul campo verde, con maglie ufficiali e ammennicoli vari, sarà tutta un'altra cosa. Non siamo ancora ai livelli grafici di un *FIFA* o un *PES* qualsiasi, ma stiamo del resto parlando di un manageriale, e da questo punto di vista il titolo EA Sports è anni luce avanti rispetto alla concorrenza. In passato, la gestione tattica in tempo reale non era riuscita a convincere pienamente. In linea di massima, le cose sono lievemente migliorate in questa nuova edizione, ma non sarà infrequente assistere ancora a svarioni abbastanza clamorosi. Tanto per dirne un paio, il gioco sulle fasce resta un mondo inesplorato per i nostri omini, così come i passaggi filtranti. Insomma, l'Intelligenza Artificiale necessita ancora di un affinamento consistente, pena un'esperienza di gioco decisamente lontana dalla realtà.

Se non altro, le opzioni disponibili nella parte bassa dello schermo durante i match 3D sono aumentate, con la

L'editor ci consentirà di modificare il nostro stadio a piacimento. Soldi permettendo!

■ Le trattative per i trasferimenti vengono gestite attraverso pratiche schermate.

UNA SERIE IN DIVENIRE

Nel corso degli anni, la serie manageriale di EA dedicata al calcio ha cambiato pelle, nome e qualità complessiva. Dopo un esordio poco memorabile nel settore, datato 1997 (*FIFA Soccer Manager*), e una serie dedicata al solo campionato inglese (*The FA Premier League Football Manager*), la software house americana ha iniziato lo sviluppo di *Total Club Manager*, ribattezzato *FIFA Manager* a partire dall'edizione 2006. Inizialmente poco apprezzato, il marchio si è pian piano guadagnato rispetto tra i fan, grazie a una struttura semplice, ma non per questo banale. È oggi l'alternativa migliore alla complessità e al rigore di *Football Manager*, il re incontrastato del genere.

■ La visuale allenatore ci consente di vivere l'adrenalina del match in prima persona.

GIOCATORI ALL'ASTA

Nella modalità online, l'acquisto dei giocatori avverrà tramite un'asta in stile eBay. Una volta aperta l'asta, gli utenti si contenderanno i vari campioni a suon di milioni virtuali. Un modo divertente e snello per gestire il calciomercato nel difficile mondo del multiplayer in Rete.

divertente new entry rappresentata dalle "urla": nel corso della partita potremo urlare 15 diverse indicazioni tattiche ai giocatori, come l'invito a tirare o a passare la palla. Occhio, però, a non strillare troppo, altrimenti l'arbitro ci caccerà dal campo! Anche in questo caso, comunque, la scarsa reattività dei nostri calciatori in miniatura renderà il tutto abbastanza innocuo.

Se la simulazione 3D non ha risolto completamente i suoi ormai cronici problemi, il resto di *FIFA Manager 10* può giovarsi di un grado di completezza più appagante rispetto al passato. Merito di una sezione allenamenti profondamente rivista, chiara nella sua struttura e ampiamente personalizzabile, giocatore per giocatore (ora è possibile selezionare più di un obiettivo di allenamento per atleta). Non siamo ai livelli di un *Football Manager*, ma per un pubblico meno "avvelenato" basterà comunque. Migliorati anche la ricerca di nuovi talenti, il calciomercato, la gestione finanziaria del team (dovremo "spalmare" il budget su voci diverse, privilegiando alcuni aspetti a scapito di altri) e i risultati delle partite, quasi sempre rispecchianti i veri valori in campo e ormai lontani da improbabili punteggi tennistici.

Pur con qualche riserva (la simulazione 3D zoppica ancora un po'), *FIFA Manager 10* si riconferma nel ruolo di perfetta alternativa a *Football Manager*. L'online e le numerose novità gestionali giustificano ampiamente l'acquisto, consigliato a tutti i calciofili a caccia di un manageriale ben confezionato, ma non troppo impegnativo.

Dario Ronzoni

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2009, Nat 08, **8½**
In attesa dell'edizione *2010*, è ancora il miglior manageriale calcistico sul mercato.

Championship Manager 2010, Nov 09, **7½**
Ormai superato anche dalla serie di EA per qualità, rimane una valida scelta per gli allenatori virtuali senza troppe pretese.

info ■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **Bright Future** ■ Distributore **Cidiverte; Leader** ■ Telefono **199106266; 0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6,9 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- **Finalmente online!**
- **Gestione del team ancor più completa**
- **Licenze ufficiali a bizzeffe**

- **I.A. ancora approssimativa**
- **Alcuni trasferimenti poco credibili**
- **Database vasto ma non troppo**

Il supporto online e una struttura gestionale più curata rendono *FIFA Manager 10* l'ideale successore di un gioco già valido. Se non amate la complessità del solito *Football Manager*, può essere la scelta perfetta per voi.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	7	7	6	8

7½

IN ITALIANO

La versione della *Game of the Year Edition* di *Fallout 3* distribuita nel nostro Paese è interamente in italiano: nei testi e anche nel parlato. Il doppiaggio è di ottima fattura, mentre qualche dubbio può essere espresso sulla qualità della traduzione, che talvolta rende poco plausibile l'utilizzo delle opzioni di dialogo connesse a qualche abilità.

■ Il mondo che *Fallout 3* ci spalanca davanti è davvero enorme.

GAMES FOR WINDOWS LIVE
1550 punti
72 obiettivi
ACHIEVEMENT

■ Il sistema di combattimento presente in *Fallout 3* implementa molto bene la localizzazione del danno.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT 3: GAME OF THE YEAR EDITION

È *Fallout 3*, aggiornatissimo e completo di tutte le espansioni. Cosa si può volere di più?

ACHIEVEMENT

La *Game of the Year Edition* di *Fallout 3* implementa un sistema di obiettivi (Achievement) del tutto simile a quello della controparte Xbox360. Il gioco base contempla ben 50 obiettivi, quasi tutti connessi con il completamento delle varie missioni; le espansioni ne offrono altri 22, per un totale di 72 e 1550 punti nella versione completa del gioco.

IN ALTERNATIVA...

Fallout 2, Gen 99, **8**
Pur avendo ben dieci anni sulle spalle, il secondo capitolo della saga si difende bene ancora oggi. La struttura di gioco è molto diversa da quella di *Fallout 3*, ma l'atmosfera post-nucleare è la stessa!

Mass Effect, Ago 08, **9**
Rispetto al lavoro di Bethesda offre una trama e un sistema di combattimento più complessi.

COM'è ormai tradizione per ogni gioco Bethesda dai tempi di *Morrowind*, anche *Fallout 3* vede la pubblicazione della sua *Game of the Year Edition*, che include il gioco base e le cinque mini espansioni distribuite nei mesi scorsi tramite il servizio Games for Windows LIVE.

Fallout 3 è ambientato in un ipotetico scenario post-nucleare dal retrogusto vagamente rétro, ricco di citazioni provenienti dall'immaginario degli Anni '50 e '60. Il protagonista è l'abitante di un "vault" (una struttura sotterranea costruita per evitare le radiazioni), che si trova proprio malgrado a dover vagare per le rovine di Washington D.C. alla ricerca del padre. Il piatto principale è già ricco di una lunga trama principale e di articolate missioni secondarie; a tutto ciò, questa *Game of the Year Edition* aggiunge le cinque espansioni, rendendo ancora più vasto il mondo da esplorare e ancor più numerose le avventure da risolvere.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Tre espansioni si concentrano su altrettante nuove missioni secondarie, centrate prevalentemente sul combattimento: *Operation Anchorage* (recensita su GMC di marzo 2009, **6**) ci rende protagonisti di una simulazione riguardante l'invasione cinese dell'Alaska (episodio dell'ipotetica storia futura immaginata dal gioco); *The Pitt* (GMC di maggio 09, **7½**) ci porta alla scoperta di un gruppo di schiavisti insediati nei resti della città di Pittsburgh; *Mothership Zeta* (GMC di ottobre 09, **7**) ci conduce a bordo di un'astronave aliena con il compito di riuscire a tornare sull'amata Terra.

> "*Fallout 3* è ambientato in un ipotetico scenario post-nucleare"

L'espansione *Broken Steel* (GMC di luglio 09, **8**), invece, interviene sulla trama principale del gioco base, alterandone il finale e permettendoci di proseguire anche dopo il medesimo, alzando anche il livello massimo cui può arrivare il personaggio (dal ventesimo al trentesimo, con relativo aumento di abilità e opzioni di sviluppo). L'espansione *Point Lookout* (GMC di settembre, **7½**), infine, aggiunge una nuova ambientazione molto diversa da quella del gioco base: una vasta palude su cui non è caduta alcuna bomba, dove non ci sono radiazioni, ma piccoli gruppi umani isolati e impazziti a causa dell'abbandono del territorio in seguito alla guerra.

La *Game of the Year Edition* di *Fallout 3* non include nulla di nuovo rispetto a quanto è già stato pubblicato, ma rappresenta un'ottima occasione per impadronirsi di una confezione onnicomprensiva, che libera dalla necessità di fastidiose connessioni alla Rete e proietta nel vastissimo mondo del miglior gioco di ruolo dello scorso anno. Consigliatissima, soprattutto per chi non ha ancora provato *Fallout 3*.

Mosè Viero

GUIDA GALATTICA PER SOPRAVVISSUTI ALLA BOMBA

Il mondo di *Fallout 3* è talmente vasto e particolareggiato, che è praticamente impossibile riuscire a fare o a vedere tutto in un'unica partita. Per fortuna a venire in aiuto al povero avventuriero perso nella devastazione post-nucleare c'è una guida strategica di ottima fattura, pubblicata in Italia da Multiplayer.it Edizioni (che ha tradotto l'originale inglese, edito da Prima Games e scritto da David Hodgson). In occasione dell'uscita della *Game of the Year Edition*, anche la guida strategica è stata ripubblicata in versione estesa, con cinque nuove sezioni dedicate alle espansioni. La guida è un librone di più di 400 pagine, facile da consultare e ricco di informazioni e consigli; è disponibile in due versioni, una normale con copertina morbida e una per collezionisti con copertina rigida e immagini aggiuntive relative agli artwork del gioco.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.it.namcobandaipartners.com/product/pc/fallout-3/3413**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D GeForce 6800, 6 GB HD**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D GeForce 8800 o superiore**
- Multiplayer **No**

- **È *Fallout 3*, più completo che mai!**
- **Vasto e multiforme**
- **Ottimo rapporto qualità/prezzo**

- **Non c'è niente di inedito**
- **Alcune espansioni sono molto brevi**
- **Espansioni qualitativamente altalenanti**

La *Game of the Year Edition* è la miglior versione di *Fallout 3* disponibile sul mercato: completa, semplice da utilizzare e tutta in italiano. Praticamente imperdibile, sia per gli amanti della saga, sia per chiunque apprezzi i giochi vasti e curati nei dettagli.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	9	9	9	7	9

ONLINE E IN ITALIANO

Reborn è acquistabile tramite Steam al prezzo di 7,99 euro, e inizialmente può disorientare. Dopo l'acquisto, il titolo non viene infatti elencato tra quelli disponibili, ma solo mostrato all'interno dei menu di *F.E.A.R. 2*, dopo aver scelto l'opzione **Scegli missione** o **Nuova partita**, che aprono una finestra in cui è possibile selezionare la voce **Rinato**. L'espansione abbina, a un audio in inglese, menu e sottotitoli in italiano.

Il primo livello vede il nostro replicante alla guida di un inarrestabile mech.

I mutanti camminano spesso sul limite tra realtà e allucinazione.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

F.E.A.R. 2 REBORN

La impegnativa giornata di un soldato replicante.

PRATICA GRATUITA

Chi desidera allenare i propri riflessi in modo da adeguarli ai rallentamenti temporali concessi da *F.E.A.R.* non deve fare altro che raggiungere il sito **http://projectorigin.warnerbros.com/fearcombat/main**. Qui è presente, in forma completamente gratuita, il comparto multiplayer del primo episodio della saga, le cui meccaniche di gioco sono estremamente simili a quelle di *Project Origin* e *Reborn*. Prima di gettarsi nella mischia, è necessario fornire un indirizzo mail valido, cui verrà automaticamente inviato un codice CD-Key.

RICOMPENSE

La scorribanda nelle file dell'esercito di replicanti è scandita da 9 "Premi", che si aggiungono ai 58 del gioco originale. Pur rispecchiando le caratteristiche dei LIVE Achievement delle versioni per Xbox 360, i "Premi" della versione PC compaiono all'interno dei menu di gioco, ma non vengono conteggiati nel profili LIVE o Steam del giocatore.

LE vicende narrate dall'originale *F.E.A.R.* e dal suo seguito *Project Origin* sono animate da un numero particolarmente elevato di forze contrastanti.

Al team d'assalto First Encounter Assault Recon si affiancano la Delta Force dell'Esercito USA, alcune squadre di mutanti, nonché le ostili truppe della corporazione Armacham, tra cui trovano posto alcuni coordinatissimi, ma ribelli cloni soldato.

Nell'espansione *Reborn*, utilizzabile solo da chi possiede *F.E.A.R. 2*, s'indossa l'anonima uniforme di uno di questi replicanti, chiamato Foxtrot 813 e inizialmente inviato, a bordo di un mech d'assalto, a eliminare tutti i tipi di forze ostili nascoste tra le rovine della città di Auburn, distrutta dall'esplosione di un reattore nucleare. Un compito che il giocatore si trova a seguire senza indugi nelle prime fasi di gioco, obliterando le squadre Armacham in una serie di cantieri abbandonati, ma destinato a complicarsi dopo una sola missione, con l'arrivo di alcuni messaggi psichici da parte di Paxton Fettel (uno dei personaggi più temibili del primo episodio).

Soggiogato dalla volontà di Fettel, il replicante si ribella contro i suoi simili, lanciandosi in una corsa verso il cratere dell'esplosione, pur non trovando alcuna motivazione conscia al proprio operato. La trama di *Reborn* è poco più che un pretesto utile a immergere il giocatore in un'intensa sessione di scontri a fuoco, corredati da quel bullet time (il rallentamento temporale utile a schivare i proiettili avversari e a indirizzare con precisione i propri colpi) che da sempre caratterizza la serie, risultando indispensabile nel momento in cui si affrontano mutanti capaci di muoversi a velocità sovrumane.

> "Rapidità e brevità sono le caratteristiche più evidenti di *Reborn*"

Rapidità e brevità sono, d'altronde, le caratteristiche più evidenti di *Reborn*, che al livello di difficoltà medio può essere completato in 2-3 ore senza affanni. In questo breve lasso di tempo, l'espansione riesce comunque a risultare godibile, grazie ad alcuni apprezzabili livelli ambientati all'interno di edifici pericolanti (in cui la gravità e le pareti inclinate contribuiscono ad aumentare il senso di disorientamento) e a un paio di escursioni all'aria aperta in cui allenarsi nell'arte del cecchinaggio.

Purtroppo, il replicante non è equipaggiato con nuove armi, né spuntano nemici inediti. *Reborn* si limita a riproporre la gamma di fucili d'assalto e di precisione già sperimentati in *F.E.A.R. 2*, utili a cavarsela contro gli sfuggevoli arrampicatori a quattro zampe, i temibili guerrieri "marionetta" (in grado di riportare tenacemente in vita i compagni abbattuti) e i supersoldati ammantati da un velo di invisibilità. Non mancano, naturalmente, alcuni sporadici incontri ravvicinati con la versione infantile della vendicativa Alma Wade, anche qui temibile, nonostante non sembri particolarmente interessata alle vicende di uno stolido replicante.

Reborn ha le carte in regola per piacere agli appassionati di *F.E.A.R.*, ma un finale ancora meno soddisfacente di quello del gioco principale, la completa assenza di novità in fatto di armi o poteri e una durata particolarmente ridotta ne minano il valore complessivo, rendendolo consigliabile solo a chi ancora non si è stancato di distribuire morte e distruzione al rallentatore.

Davide Giulivi

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

TimeShift, Nat 07, 8
Un altro FPS in cui la manipolazione del tempo fa da padrona. In questo titolo, il flusso temporale può persino essere fermato e invertito.

Cryostatis, Mar 09, 6½
Il protagonista non può rallentare il tempo, ma rivivere gli ultimi istanti dei compagni morti per modificare il futuro.

info ■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 7,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.whatisfear.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, *F.E.A.R. 2*, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU Dual Core 2,2 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Giocabilità rodata
- Grafica pregevole
- Breve, ma intenso

- Troppo corto in mano a un esperto
- Nessuna nuova arma
- Finale insoddisfacente

Pur non apportando novità sostanziali, *Reborn* offre una pioggia di proiettili, scintille e allucinazioni: tutti elementi che hanno determinato il successo della serie. È un contenuto scaricabile apprezzabile soprattutto dai fan di Alma e compagni.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LEVEL DESIGN
7	8	7	7	6	7

Guybrush deve servirsi dei suoi ricordi, per dare la risposta giusta a un interrogatorio "fra moglie e marito"!

Il Marquis De Singe è una presenza fissa in ogni episodio: chissà quale sarà il suo ruolo finale nella vicenda...

OCCHIO AL SITO

Sul sito Internet del gioco www.telltalegames.com/monkeyisland non mancano mai le sorprese. Recentemente, infatti, TellTale ha regalato ai fan di Guybrush un episodio completo gratuito di *Tales of Monkey Island*, ma si è trattato di un'iniziativa limitata, purtroppo ormai scaduta. Suggeriamo, pertanto, di visitare regolarmente il sito per usufruire delle eventuali "sorprese" riservate agli affezionatissimi.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

TALES OF MONKEY ISLAND LAIR OF THE LEVIATHAN

Dalle isole dei Caraibi alla pancia di un lamantino gigante.

FACCIA DA PIRATA

Se gli insulti del Maestro di Spada erano indispensabili per avere la meglio in uno scontro all'arma bianca contro pirati sopraffini, nella pancia di un lamantino vanno di moda le smorfie. Grazie anche a un motore grafico decisamente più potente rispetto ai pixel dei primi Anni '90, Guybrush può far sfoggio di un divertente campionario di espressioni facciali con cui sconfiggere il Re delle smorfie piratesche, Bug Eye.

GIRO di boa per *Tales Of Monkey Island*, che con *Lair of the Leviathan* raggiunge quota tre episodi su cinque.

Alla fine del precedente capitolo, avevamo lasciato Guybrush e la sua nave ingoiati da un enorme mammifero marino, ennesimo ostacolo (o forse no?) verso il ritrovamento della magica Esponja Grande. Com'era prevedibile, tale contrattempo ha spostato l'ambientazione dell'avventura sott'acqua, permettendo al nostro eroe di esplorare lo stomaco di un lamantino e il fondale marino. Novello Pinocchio, Guybrush non si ricongiunge con Geppetto, ma trova finalmente Coronado De Cava, l'unico in grado di aiutarlo a sconfiggere l'epidemia voodoo che sta infestando i Caraibi.

> "Gli enigmi sono più articolati e leggermente diversi dal solito"

Se, a proposito del primo episodio, abbiamo sollevato il (trascurabile) problema dell'assenza di scenari particolarmente vasti, in *Lair of the Leviathan* le dimensioni delle ambientazioni sono ulteriormente ridotte. Va detto, però, che si tratta anche di una scelta "scenografica" dettata da esigenze di narrazione e che la mancanza di luoghi da visitare è tamponata con enigmi più articolati e leggermente diversi dal solito. La differenza non sta in un aumento della difficoltà, bensì nel diverso approccio necessario per risolvere alcuni rompicapi e in una maggiore attenzione ai dialoghi (già riscontrata in *The Siege of Spinner Cay*). Questa volta, poi, Guybrush potrà esibirsi in elaborate espressioni facciali, imitando quelle degli altri pirati e combinandole in modo da ottenere le smorfie più brutte e temibili di tutti i sette mari.

Dulcis in fundo, utilizzando il potere voodoo, il nostro eroe avrà anche occasione di fare brevemente ritorno sull'isola di Flotsam per un bizzarro colloquio con il Marquis De Singe... Sebbene in questo episodio sia assente una buona parte del vecchio cast (LeChuck ed Elaine, sono insieme chissà dove), non mancano gli ormai assidui riferimenti ai precedenti episodi della saga di *Monkey Island*, con tanto di comparsata del teschio Murray.

Il ritmo di dialoghi e situazioni si mantiene sempre alto, divertente e coinvolgente, e la caratterizzazione dei personaggi raggiunge livelli sempre più elevati, grazie all'ottimo lavoro svolto dai programmatori che hanno dato il meglio di sé realizzando un divertentissimo campionario di espressioni e volti, sia per il protagonista, sia per i personaggi minori. Imperdibile!

Elisa Leanza GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN INGLESE

Il doppiaggio e i sottotitoli del gioco, al momento, sono disponibili solo in lingua inglese. *Tales of Monkey Island* viene venduto tramite distribuzione digitale sul sito di Telltale Games al prezzo cumulativo di circa 26 euro (gli episodi non sono acquistabili singolarmente).

IN ALTERNATIVA...

Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal, Set 09, **8½**
Primo episodio di quest'ultimo capitolo di *Monkey Island*. Un ritorno in grande stile, assolutamente da non perdere.

Tales of Monkey Island: The Siege of Spinner, Ott 09, **8½**
L'avventura continua con un secondo episodio ancora più spassoso del precedente, da giocare rigorosamente prima di iniziare *Lair of the Leviathan*.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **circa € 26 (34,95 dollari) per cinque episodi sul sito ufficiale; Steam € 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.telltalegames.com/monkeyisland

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Personaggi ben caratterizzati
- Enigmi più articolati
- Giocabilità diversificata

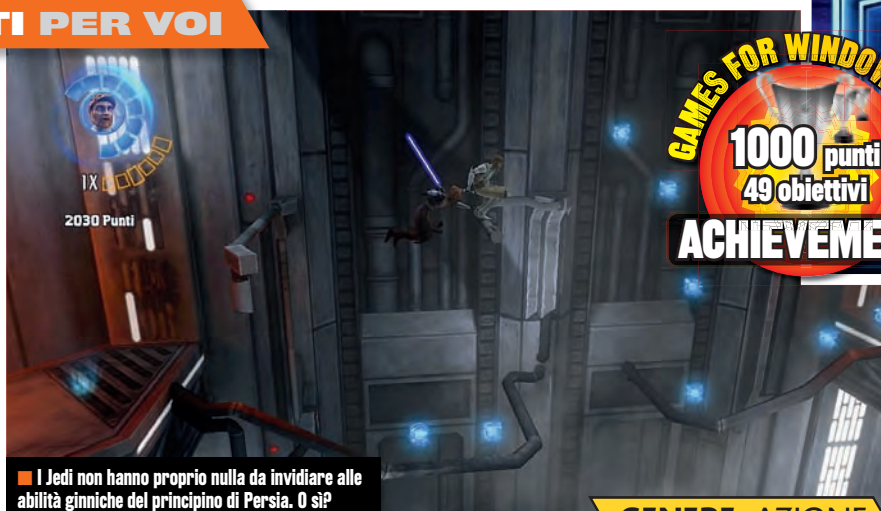
- Ambientazioni limitate
- Sistema di controllo discutibile
- Inventario scomodo

Le promesse e le speranze per una serie da cinque episodi in grado di mantenere sempre alto il livello qualitativo dei primi capitoli sembrano essere state mantenute. Il ritmo incalza, la trama entra nel vivo e lo smalto di Guybrush non accenna a diminuire.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	9	8	8	9	9

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto, sottotitolato e doppiato in lingua italiana, ma il risultato lascia a desiderare sia per quanto riguarda la recitazione, sia per via di alcune scelte linguistiche (sintassi inversa di Yoda compresa).

I Jedi non hanno proprio nulla da invidiare alle abilità ginniche del principino di Persia. O sì?

Per "hackerare" alcuni interruttori bisogna risolvere un semplice enigma di logica.

GENERE: AZIONE

STAR WARS THE CLONE WARS GLI EROI DELLA REPUBBLICA

"Come fuoco per tutta la galassia, le guerre dei cloni dilagano." (Yoda)

ACHIEVEMENT

I 49 Achievement garantiscono 1.000 punti, ottenibili completando il gioco a vari livelli di difficoltà o interagendo in maniera specifica con i droidi. Per portare a termine tutti gli obiettivi previsti è indispensabile cimentarsi in qualche partita multiplayer.

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica, Ott 06, **8½**
Una deliziosa versione in formato LEGO della trilogia di "Guerre Stellari" più amata, ripropone gli eventi salienti della storia con l'ironia dei personaggi dei famosi mattoncini.

Star Wars L'Impero in Guerra: L'esercito dei corrotti, Mar 06, **9**
Un approccio decisamente più "serio" alle vicende della saga, qui affrontate secondo gli schemi di un gioco strategico in tempo reale.

QUANDO si ha per le mani la licenza di un prodotto come la saga di "Star Wars", la tentazione di cucinarlo in tutte le salse possibili è forte, al punto che il cosiddetto "Universo Espanso" della serie comprende non solo le due trilogie cinematografiche, ma anche una lunga serie di spin-off, fumetti, film e serie per la TV.

Le ultime apparizioni dei personaggi creati da George Lucas riguardano, nello specifico, le ormai famose guerre dei cloni, riproposte sia come cartoni animati, sia in computer grafica.
È proprio a quest'ultima veste che si rifà il nuovo gioco d'azione di LucasArts. *Star Wars The Clone Wars: Gli Eroi della Repubblica* propone, infatti, una trama inedita, che anticipa gli eventi dell'attesa seconda stagione dell'omonima serie in CG "Star Wars: The Clone Wars".

Misto fra gioco d'azione e sparatutto in terza persona, *Gli Eroi della Repubblica* offre un'esperienza discretamente diversificata, poiché consente di impersonare sia i cavalieri Jedi, sia i meno carismatici cloni. Non si tratta di una scelta da effettuare all'inizio della partita: i due ruoli si alternano nel corso della vicenda in maniera equilibrata, consentendo al giocatore di provare approcci del tutto differenti all'avventura.

Nei panni Jedi, è possibile usare spada laser e potere della Forza per sbarazzarsi dei nemici, attivare interruttori e, soprattutto, prendere il controllo dei droidi per sfruttarne la potenza di fuoco. Con indosso il casco

> "I due ruoli si alternano nel corso della vicenda"

di clone, invece, si hanno a disposizione vari tipi di armi, dai rapidi fucili alle granate da lanciare per attaccare gruppi di nemici a distanza. In entrambi i casi, l'azione non si svolge mai in solitudine: Jedi e cloni si muovono in coppia o gruppo, per permettere a un secondo giocatore di partecipare in qualsiasi momento alla partita.
Nonostante *Gli Eroi della Repubblica* sia confezionato appositamente per galvanizzare quanto più possibile gli appassionati della serie animata (e, di conseguenza, anche i fan di "Guerre Stellari" che sono riusciti a digerire l'evoluzione della trilogia originale), il risultato finale è decisamente "piatto" dal punto di vista registico/narrativo e discutibile per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Quest'ultima, in particolare, pecca sia sul piano della grafica, sia su quello riguardante il sistema di controllo e la struttura dei livelli, costringendo il giocatore a benedire la spropositata quantità di checkpoint disseminati nello scenario, unica ancora di salvezza contro piattaforme mal posizionate e profondità difficili da calcolare in fase di salto.

Risultato? Un "giochino" appena divertente, disseminato di rimandi e citazioni che, alla lunga, non riescono però a sollevarne le sorti.

Elisa Leanza

NON PRENDIAMOCI SUL SERIO

Investendo i punti e i manufatti raccolti nel corso dell'avventura, è possibile acquistare al negozio caschi e maschere da far indossare al protagonista durante le fasi di gioco e i filmati. Il risultato, neanche a dirlo, è abbastanza comico, specie quando il nostro cavaliere Jedi calza un bel faccione da Jabba the Hutt.
Fra i contenuti acquistabili sono presenti anche potenziamenti e cheat.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Krome Studios** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.clonewarsgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD ROM**
- Sis. Consigliato **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

+ Ambientazione "Guerre Stellari"
+ Giocabilità diversificata
+ Tanti contenuti sbloccabili

− Sistema di controllo impreciso
− Level design discutibile
− Poco coinvolgente

Un gioco adatto sia agli appassionati della serie "Clone Wars", sia ai neofiti dell'universo Lucas. In entrambi i casi, però, si deve trattare di utenti con poche pretese, che si accontentano di un titolo appena sufficiente.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	5	6	6	5	5

■ Se verrete colpiti, avrete alcuni istanti per cercare di prendere una pecora ed evitare che vi venga scalata una preziosa vita.

TANTE MODALITÀ, VECCHIE E NUOVE

Per una volta, Jeff Minter ha deciso di includere più modalità di gioco, sbloccabili andando procedendo nei livelli. Pian piano, potrete selezionare la versione VIC-20 di *Gridrunner*, così come quella C64, ma non ci sono solo omaggi ai fan del retrogaming: la modalità Thrusty vi obbligherà a controllare l'astronave in stile *Asteroids* (con i tasti si attivano i motori, con il mouse si sceglie la direzione e occhio all'inerzia!), mentre quella Resistance vi spingerà a vedere quanti punti riuscirete a fare con una vita sola. E non dimentichiamo di Jukebox, che vi consentirà di godere delle musiche composte apposta per questo titolo.

■ Se riuscirete a far scoppiare quello strano affare a forma di teste, il moltiplicatore salirà di ben 10 unità.

IN ITALIANO E SU INTERNET

Gridrunner Revolution **è disponibile anche in italiano. La traduzione non è a prova di errore, ma l'impressione è che alcuni strafalcioni siano voluti, per rimanere in tema con i bizzarri giochi di parole inglesi (molti dei quali, come i nomi dei livelli, rimangono nella lingua di Albione, in quanto intraducibili). Per acquistare** ***Revolution*****, bisogna andare sul sito http://llamasoft.co.uk. Il prezzo si aggira attorno ai 14 euro.**

GENERE: SPARATUTTO

GRIDRUNNER REVOLUTION

Llamasoft torna all'attacco con un nuovo caleidoscopio interattivo. Molto interattivo.

QUATTRO SEMPLICI REGOLE

L'idea di *Gridrunner Revolution* è abbastanza semplice: eliminare tutto ciò che si vede e raccogliere le pecore. Le piccole innovazioni presenti, però, rendono il gioco molto profondo. In particolare, la possibilità di ruotare il "protagonista" e, soprattutto, di selezionare tramite la rotella del mouse quale forma fargli assumere, secondo la modalità di fuoco utile in quel frangente. I buchi neri e le barriere, infine, deviano i colpi o li respingono, rendendo il tutto più complesso.

IL geniale ed eccentrico programmatore britannico Jeff Minter sembra aver ripreso gusto nello sfornare giochi, tanto che, a breve distanza dalla versione PC di *Space Giraffe*, sul suo sito è apparso un nuovo titolo: *Gridrunner Revolution*.

Apparentemente identico a *Space Giraffe*, con il quale condivide il motore grafico, *Revolution* mantiene le promesse implicite nel proprio nome, prendendo spunto da tutte le incarnazioni di *Gridrunner* (sulla piazza dal 1982), adattandole ai tempi moderni e, per alcuni versi, addirittura stravolgendone l'impostazione. Possiamo considerarlo come un riuscito incrocio fra i precedenti episodi della serie, il *Geometry Wars* di Bizzarre Creation e un po' di *Space Giraffe*.

In *Revolution* ci sono le tonnellate di colori psichedelici cui Minter ci ha abituato da tempo, le solite pecore da salvare e gli ormai tipici effetti sonori completamente allucinati. Stavolta, però, tutto sembra avere una maggiore coerenza e, nonostante il bombardamento di effetti realizzati tramite i pixel shader, si riesce anche a capire qualcosa. Per intenderci, si distingue chiaramente tra fra bonus, oggetti pericolosi e gli innocui colori che caratterizzavano il tutto. Diversamente,

> "Sono stati aggiunti degli elementi strategici"

Revolution sarebbe ingiocabile, perché non ci si limita a eliminare gli avversari e a evitare di sbatterci contro: bisogna anche fare attenzione ai buchi neri, che deviano i colpi, nonché ruotare "l'astronave".

I nemici arrivano da ogni lato, non solo dall'alto, e per vincere l'attrazione dei buchi neri bisognerà sfruttare ogni angolo dello schermo e, contemporaneamente, sparare in tutte le direzioni. I primi schemi permettono di abituarsi pian piano alle varie ondate di avversari, e pian piano si sbloccheranno i livelli di difficoltà più avanzati, in cui bisognerà fare i conti anche con barriere di vario tipo, fisse o che si agitano per lo schermo. Alcune di esse si limiteranno a far rimbalzare i colpi, altre saranno letali per il giocatore, che dovrà tenersene lontano per non perdere una preziosa vita.

Per rispondere alle critiche relative all'eccessiva difficoltà/facilità della produzione ludica di Llamasoft, Minter ha aggiunto in *Revolution* anche degli elementi strategici: come in *Geometry Wars*, l'arrivo di ogni insidia sarà caratterizzato da un effetto sonoro unico, mentre le immancabili pecore avranno il doppio ruolo di bonus per aumentare il moltiplicatore e di salvavita. Quando verrete eliminati, infatti, avrete qualche istante per muovere l'astronave sullo schermo e farla incontrare con una pecora; se ci riuscirete, non perderete la vita, ma solo parte del moltiplicatore di punti.

Anche Jeff Minter, insomma, arriva a realizzare un gioco che si adatta a più chiavi di lettura: ci sarà chi vorrà limitarsi a vederne tutti i livelli psichedelici, e chi si accanirà per raggiungere il punteggio più elevato.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

TASTIERA O JOYPAD? MOUSE

Revolution **si può controllare tramite il joypad o la tastiera, ma il metodo migliore è, come consigliato dallo sviluppatore stesso, il mouse. Con i tasti destro e sinistro si farà ruotare l'astronave in senso orario e antiorario, mentre con la rotella si potranno selezionare le varie forme della navicella controllata dal protagonista.**

IN ALTERNATIVA...

Geometry Wars**,** Set 07, **9**
Sempre "acido" come stile, ma nettamente più pulito dal punto di vista grafico.

Space Giraffe**,** Mar 09, **8½**
La precedente fatica di Jeff Minter: condivide con *Revolution* il motore grafico, ma non lo schema di gioco.

info ■ Casa **Llamasoft** ■ Sviluppatore **Llamasoft** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://llamasoft.co.uk** ■ Prezzo **circa € 14 (20 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://llamasoft.co.uk/grintro2.php**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,9 GHz, 256 NB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

■ Coloratissimo
■ Ottima colonna sonora
■ Varie modalità di gioco

■ Non adatto a tutti i palati
■ Difficile giocarlo per più di un'ora di seguito
■ Tante pecore, pochi lama

Gridrunner Revolution **è surreale, come tutte le creazioni di Minter, ma questa volta Jeff ha puntato molto sulla giocabilità e sulla strategia, non limitandosi a stordire i sensi di chi siede davanti al monitor. Da provare!**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MODALITÀ	PSICHEDELIA
9	8	9	8	8	10

Non rimarrete a bocca aperta per la grafica, ma quantomeno il motore è veramente snello.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

NETKAR PRO

La simulazione tutta italiana si aggiorna con una splendida auto a trazione anteriore.

LINGUA E REPERIBILITÀ

Lo sviluppatore è italiano, e di conseguenza il gioco è disponibile nella nostra lingua, compreso il corposo manuale in PDF, tra l'altro decisamente ben realizzato. Per acquistare *netKar PRO* basta andare sul sito www.netkar-pro.com: il gioco viene venduto al prezzo di 24,90 euro.

LA storia di *netKar* è molto particolare, almeno tanto quanto la filosofia alla base di questo progetto. Inizialmente distribuito come simulatore freeware, *netKar* si è evoluto sino a diventare un progetto commerciale – a pagamento, quindi – ma non è un titolo che si può comprare al supermercato.

Trattandosi di un progetto relativamente piccolo, si può acquistare solo tramite il sito dedicato e il supporto tecnico, almeno inizialmente, ha lasciato a desiderare, complici una miriade di bug rilevati dopo l'uscita del gioco e il lungo periodo richiesto per individuarli, analizzarli e correggerli.

Lentamente, il progetto ha continuato a evolversi, sino all'uscita di una versione 1.2 decisamente migliorata e caratterizzata dall'inclusione di una nuova vettura: alle quattro monoposto precedentemente disponibili, si affianca una FIAT 500 Abarth, un "giocattolo" a trazione anteriore che non avrà i cavalli e la potenza bruta delle altre auto, ma è, teoricamente, in grado di regalare emozioni incredibili.

Prima di descrivere la qualità della simulazione, è bene analizzare gli obiettivi che si è posto Stefano "Kunos" Casillo, la mente dietro il progetto. La sua idea è quella di trasportare il giocatore sul circuito e fargli vivere l'emozione di un vero pilota amatoriale. Un po' come *iRacing*, ma, mentre David Kaemmer ha preferito concentrarsi sul sistema di sanzionamento e matchmaking, Casillo ha puntato su altre peculiarità. In *netKar*, per dire, esiste una modalità "Doom" che permette di muoversi attorno all'automobile, quando è ferma ai box. Non è un semplice orpello, dal momento che così facendo è possibile osservare lo stato degli pneumatici, la loro usura ed eventuali lesioni. Se farete pattinare le gomme in accelerazione, queste avranno un aspetto, mentre ne avranno un altro in caso di "scivolata" laterale. Tutto questo si riflette sulla guidabilità, tanto che, riprendendo a correre dopo una violenta frenata a gomme bloccate, saranno chiaramente avvertibili fastidiosi scossoni sul volante, che spariranno solo dopo qualche giro, sempre che riusciate a evitare ulteriori bloccaggi.

"C'è passione dietro *netKar Pro*, oltre che qualità"

Ottima anche l'idea dei cockpit interattivi: le leve e i pulsanti presenti possono essere attivati con un clic del mouse, ed è consentito ruotare a piacimento la visuale, come nei simulatori di volo. Un'altra peculiarità è la cura riposta nella simulazione del cambio: mollando bruscamente la frizione si imballa il motore e bisogna riaccendere l'auto; addirittura, usando le monoposto, bisognerà fare attenzione al numero di giri in scalata. Se saranno troppi, la marcia inferiore non entrerà. Non siamo ancora alla perfezione, però: guidando la 500 si possono inserire le marce pur senza toccare la frizione, senza correre il rischio di grattare o non far entrare il rapporto. Iniziando a guidare seriamente, si rimane positivamente colpiti. A dispetto di una

Il circuito di Aosta è presente in ben 15 varianti, e rappresenta una sfida anche per i piloti più esperti.

I server non sono particolarmente affollati: a sentire i programmatori, sembra che buona parte degli acquirenti prediliga allenarsi a fare giri veloci.

CRUSCOTTO INTERATTIVO

Nei simulatori di volo poter interagire con tutti gli strumenti della cabina di guida tramite mouse è la norma. Nei simulatori di guida, per qualche motivo, i cruscotti sono "spenti", o al massimo funzionano solo gli indicatori. Nel caso di *netKar PRO*, di contro, potrete dilettarvi ad attivare qualsiasi pulsante visibile con un clic. Naturalmente, potrete anche associare i controlli principali (cioè lo starter e il bilanciamento dei freni) a dei pulsanti sulla periferica di controllo, in modo da attivarli mentre guidate. Si tratta di una novità estetica, non fondamentale, ma che contribuisce all'immedesimazione.

OCCHIO AGLI PNEUMATICI

Poter analizzare "a occhio" lo stato degli pneumatici è veramente affascinante, e non ci era mai capitato in una simulazione di guida. Ma nel caso di *nK PRO*, si è fatto un ulteriore passo in avanti: non solo capirete che a gomme usurate l'aderenza scenderà drasticamente... Provate a tirare poderose inchiodate o a partire sgommando, e sentirete tramite il Force Feedback che qualcosa non va!

Le monoposto sono divertenti, ma non sono nulla a confronto con le 500 Abarth, che rappresentano il cuore di questa nuova versione.

ANCHE LA TELEMETRIA

Un progetto che vuole ambire a essere simulativo, non può fare a meno di un software che permetta di registrare e analizzare la telemetria. Nel caso di *nK PRO* la scelta è ricaduta su RaceAnalysis di AiM Sports (www.aimsports.com), un software professionale, e gratuito, utilizzato in molti ambiti.

TARARE IL VOLANTE

Che abbiate un volante capace di 900° gradi di rotazione o uno limitato a soli 270, la procedura di taratura sarà molto semplice. Vi basterà ruotarlo di 90° a sinistra e il software si occuperà di adeguare lo steering ratio alla vostra unità.

grafica e un sonoro ben lontani dalla maestosità degli ultimi giochi di guida come *Shift*, ma anche inferiori alle simulazioni più diffuse, *netKar PRO* trasmette ottime sensazioni, grazie anche all'ottimo Force Feedback, che aiuta non poco a capire cosa stia succedendo agli pneumatici.

Che il motore che anima la fisica sia di gran razza, lo si capisce smanettando con i vari parametri del setup: ammorbidendo o irrigidendo le sospensioni, giocando con il camber e le barre antirollio, le vetture cambiano comportamento come ci si aspetta. Dal nostro punto di vista, il massimo del divertimento lo si raggiunge con la 500. Non che le monoposto non offrano emozioni, ma è con la piccola Abarth a trazione anteriore che noi ci siamo galvanizzati al massimo, forse anche perché, correndo con quella, ci si può almeno momentaneamente allontanare dalla perfezione della linea ideale e divertirsi a osare un po' di più, tentando sorpassi azzardati e non lesinando sulle sportellate. L'importante è non esagerare, perché i danni non si rifletteranno bene dal punto di vista grafico, ma sotto il profilo delle prestazioni si avvertono eccome.

Venendo ai circuiti, dobbiamo definirli spettacolari. Aosta, in particolare, è talmente curato nei particolari, che all'inizio pensavamo si trattasse di un tracciato veramente esistente e non di fantasia, come invece è.

Il lavoro di Casillo ha dunque fatto un notevole salto in avanti e il suo approccio alla simulazione è affascinante. C'è passione dietro *netKar PRO*, oltre che qualità, e per essere una produzione economica (soprattutto se rapportata ai budget multimilionari dei suoi diretti concorrenti) il risultato è stupefacente. Non è *iRacing* e non è *GTR Evolution*, ma *netKar PRO* ha delle frecce al proprio arco, e questo nuovo aggiornamento merita di essere provato con mano, fosse solo per girare ad Aosta con la 500 Abarth. Certo, graficamente non rimarrete a bocca aperta e i server non saranno affollati come quelli di altre simulazioni (i programmatori stessi ci confermano che la maggior parte degli acquirenti sembra apprezzare maggiormente gli hotlap alle gare vere e proprie), però noi ci siamo divertiti molto. E ci chiediamo cosa sarebbe in grado di fare Kunos se avesse a disposizione il budget per acquistare le licenze di tracciati e automobili, visto che, con investimenti ridotti, i risultati sono impressionanti.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

iRacing, Set 08, **8½**
La migliore simulazione di guida disponibile. Tante auto e tanti tracciati, tutti ottimamente realizzati. L'elevato costo di abbonamento ed espansioni lo rende adatto solo ai fanatici.

GTR Evolution, Nov 08, **8**
Meno pretenzioso come simulazione, ma in ogni caso di buona qualità. Tantissime le auto. Imperdibile il tracciato del vecchio Nurburgring.

info ■ Casa **Kunos Simulazioni** ■ Sviluppatore **Kunos Simulazioni** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.netkar-pro.com** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.netkar-pro.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1.7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Volante Force Feedback, ADSL**
- Multiplayer **Internet**

- **Ottima simulazione degli pneumatici**
- **Ottimi circuiti (anche se fittizi)**
- **Splendida la 500 Abarth**

- **Tecnicamente non eccelso**
- **Si corre da soli od online: niente IA**
- **Community piuttosto piccola**

A dispetto di una veste spartana, di pochi tracciati disponibili e poche vetture, *netKar PRO* è un buon prodotto. Si tratta di un simulatore realistico e curato in ogni particolare che, pur non arrivando al livello di *iRacing*, è in grado di offrire tante emozioni, a un prezzo molto competitivo.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PISTE	REALISMO
6	6	8	8	8	9

IN ITALIANO

In teoria, *Ice & Blood* è interamente tradotto in italiano, sia nei testi, sia nel parlato. Scriviamo "in teoria" perché, come nel gioco base, solo i personaggi coinvolti nella trama principale sono doppiati in italiano, tutti gli altri (compresi i nemici) parlano in inglese. Si tratta, fortunatamente, di brevi frasi la cui comprensione non è affatto necessaria per proseguire nel gioco.

La distesa cristallina è piena di formazioni di ghiaccio che si possono distruggere con le armi.

Il Mago Dragone è in grado di trasformarsi in vari tipi di drago, ed evocarne altri in suo aiuto.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

SACRED 2 ICE & BLOOD

Per sopravvivere su Ancaria sono necessari tanto coraggio e altrettanta pazienza.

ACHIEVEMENT

Anche *Ice & Blood* implementa gli obiettivi (Achievement): sono quasi tutti connessi allo sviluppo del personaggio, ma ce n'è anche qualcuno legato agli snodi della trama o al comparto multiplayer. Gli Achievement sono 49, per un totale di 1020 punti.

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, 8 ½
Il gioco della defunta Iron Lore è forse il miglior esponente contemporaneo dei GdR d'azione, per di più collocato in un riuscitissimo scenario "mitologico".

Dungeon Siege II, Set 05, 8 ½
Nell'ultimo capitolo della saga di Gas Powered Games la giocabilità "action" si unisce a un'attenzione notevole per la trama e l'ambientazione.

COSÌ come il primo *Sacred* ci aveva colpito per la sua vastità e per i suoi interessanti elementi di originalità, allo stesso modo il suo seguito ci ha deluso per l'assenza di elementi nuovi e per i molti problemi tecnici.

A tentare di risollevare le sorti di questo GdR d'azione sono intervenuti vari aggiornamenti gratuiti e ora abbiamo per le mani anche un'espansione. Si intitola *Ice & Blood* e necessita di *Sacred 2* installato sul PC. Tra i molti elementi nuovi aggiunti al piatto risaltano, soprattutto, una classe giocabile (il Mago Dragone, che si aggiunge alle sei presenti nel gioco originale) e due territori: la "distesa cristallina" e la "foresta maledetta". Questi ultimi sono completamente slegati dalla trama principale e possono essere esplorati con qualunque personaggio (anche già presente prima dell'installazione dell'espansione), purché di livello sufficientemente alto da riuscire a sopravvivere al loro interno.

Le ambientazioni sono suggestive: la distesa cristallina è un mondo ghiacciato e diafano, mentre la foresta maledetta è una giungla intricata da cui spuntano inquietanti "occhi" magici. Il problema è che, al loro interno, la giocabilità è assolutamente identica a quella del titolo base: non si deve far altro che uccidere decine e decine di creature ostili, seguendo il debole filo conduttore costituito da missioni appena accennate e tutte molto simili tra loro. Il nuovo personaggio, dal canto suo, è ben caratterizzato, come del resto quelli presenti nel gioco base: tuttavia, l'entusiasmo derivato dal potersi dilettare con i suoi poteri, tra cui l'epica trasformazione in drago, scemerà presto di fronte alla disarmante ripetitività dell'elemento ludico.

> "L'involucro luccicante custodisce uno scheletro fragile"

A nulla valgono i poderosi arricchimenti dell'arsenale bellico, il sistema di teletrasporto potenziato, la nuova creatura da soma su cui stipare gli oggetti preziosi (quest'ultima, peraltro, già presente nell'edizione da collezione del gioco base): *Sacred 2* rimane, anche con la sua espansione, un prodotto piatto e monocorde, tanto ricco di dettagli quanto povero di stimoli.

Ci si può in parte consolare con la grafica, visibilmente migliorata rispetto al gioco base (dove i margini di ciascuna schermata erano invasi da un'inquietante nebbia) e in grado di supportare i più moderni effetti di rendering. Peccato che questo involucro così luccicante custodisca uno scheletro fragilissimo, costruito sulla ripetizione infinita dei soliti gesti: uccidi il mostro, accumula il tesoro, distribuisci i punti esperienza. Dopo tanti anni e illustri predecessori, è lecito attendersi qualcosa di più da un GdR d'azione che abbia un minimo d'ambizione: probabilmente, toccherà ancora a Blizzard e al suo *Diablo III* dare una svolta a un sotto-genere che sembra per ora incapace di rinnovarsi.

Mosè Viero

IL MAGO È UN VERO DRAGO!

Il nuovo personaggio introdotto dall'espansione è il Mago Dragone: specializzato nelle arti arcane, possiede abilità connesse a tre ambiti differenti. Il più importante è la magia draconica, che consente la trasformazione in drago o l'evocazione di lucertoloidi di vario tipo, in grado di aiutare il nostro alter ego o di bombardare i nemici dall'alto. Gli altri ambiti sono la magia elementale, connessa principalmente ai poteri della terra e del vento, e il "mentalismo", che si concretizza soprattutto in incantesimi capaci di proteggere gli alleati o diminuire le difese dei nemici. Va sottolineato che, quando è in forma di drago, il mago è in grado di volare solo "per finta", nel senso che non può buttarsi dai dirupi o attraversare specchi d'acqua.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Ascaron** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.sacred2.com/it.html**

Specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 20 GB HD, *Sacred 2***
- Sis. Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Sistema grafico e sonoro valido e appariscente
- Più stabile del gioco originale
- Vastità sterminata

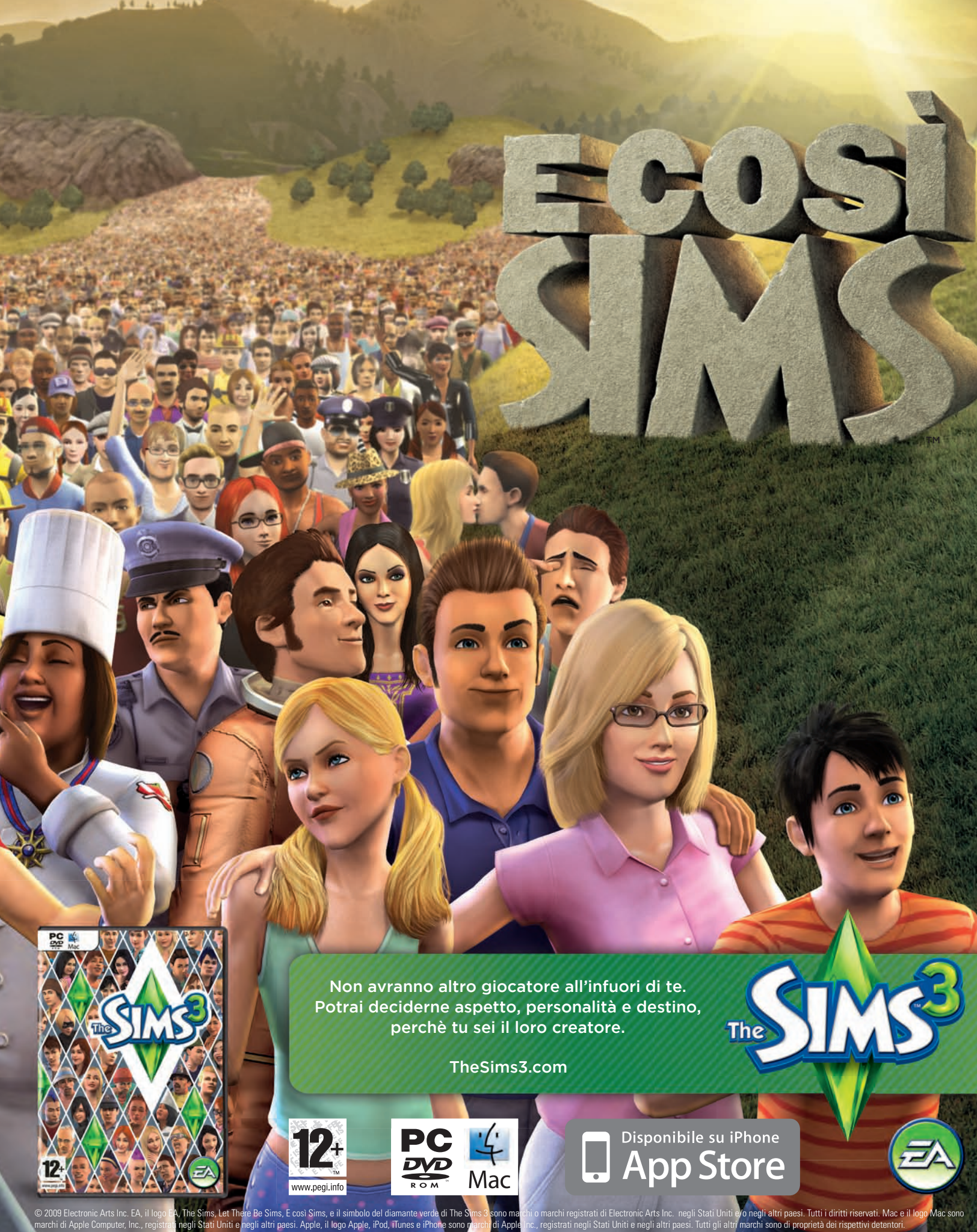
- Estremamente ripetitivo
- Trama quasi inesistente
- Le opzioni grafiche avanzate richiedono un PC potente

Più personaggi, più mostri, più oggetti: la ricetta di *Ice & Blood* è tutta basata sull'accumulo e risulta incapace di sollevare le sorti di *Sacred 2*, che resta condannato alla ripetitività. Solo per chi ha amato alla follia il gioco base.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
8	8	5	8	4	5

Il numero di personaggi controllati dal computer è notevole. Peccato non siano anche intelligenti.

I nemici con l'aura azzurra non andrebbero uccisi.

IN ITALIANO

Darkest of Days è tradotto in lingua italiana, almeno per quanto concerne i sottotitoli. Le voci sono invece in inglese. Consigliamo, comunque, d'impostare la lingua di Albione: alcuni strafalcioni, soprattutto nei menu, sono involontariamente comici. Il gioco può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com).

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

DARKEST OF DAYS

Un gioco che si vanta di farvi vivere i momenti più brutti della Storia non promette bene.

C'è un solo modo per miscelare in maniera più o meno credibile le atroci guerre che hanno sconvolto la nostra Storia: infilare nella trama una macchina del tempo.

Così facendo, sarà facile trasportare il giocatore da uno scenario all'altro, dandogli modo di provare l'intera evoluzione dell'arsenale bellico umano e proiettandolo nel vivo dei conflitti. È anche vero che, partendo da queste basi, sarà difficile basare la vicenda su una trama particolarmente originale o stimolante, ma *Darkest of Days* è uno sparatutto, non un romanzo, e un simile difetto gli potrebbe essere facilmente perdonato.

L'importante dovrebbe essere la giocabilità, e sotto questo profilo è stuzzicante l'idea di muoversi dai tempi del generale Custer alla Seconda Guerra Mondiale, senza tralasciare una visita a Pompei, naturalmente al tempo della terribile eruzione del Vesuvio. In ogni livello di *Darkest of Days*, lo scopo sarà quello di salvare alcuni personaggi chiave che la Storia non può permettersi di perdere: di volta in volta, ci si troverà coinvolti in furiose battaglie, durante le quali bisognerà anche prestare attenzione a non eliminare alcuni soldati "importanti", identificati dall'aura azzurra, che potranno essere al massimo feriti. Fatene fuori troppi e il tempo si fermerà momentaneamente, mentre dal futuro arriveranno una manciata di soldati decisamente meglio armati e intenzionati a terminarvi senza troppi complimenti.

Certe scelte di design presenti in *Darkest of Days* ci hanno affascinato: i livelli, pur molto lineari, sono caratterizzati da ampi spazi aperti che illudono di potersi muovere liberamente, e il numero di combattenti schierati è notevole, ricordando più i giochi di strategia come quelli della serie *Total War* che i migliori sparatutto, come la serie *Call of Duty*. Purtroppo, però, la quantità non va di pari passo con la qualità, e

> "Il numero di combattenti schierati è notevole"

presto si iniziano a notare le piccole magagne, come le animazioni legnose e il fatto che, alla fine, sono solo una manciata di modelli tridimensionali ripetuti all'infinito.

A peggiorare la situazione contribuisce anche l'Intelligenza Artificiale ben poco sviluppata: nonostante l'elevato numero di nemici, l'impressione è che nessuno faccia caso a voi. Ogni tanto, qualcuno deciderà di prendervi di mira, ma solitamente sarete circondati di avversari che appariranno impegnati in tutt'altro. A ciò aggiungiamo il fatto che le armi "storiche" non sono sempre eccitanti, e se i livelli ambientati in tempi recenti possono regalare un minimo di soddisfazione, le ere più antiche non offrono spunti interessanti.

Darkest of Days non esalta e non convince nemmeno sotto il profilo tecnico: come nel caso degli avversari, infatti, il team di sviluppo ha puntato più sulla quantità degli effetti del motore grafico, che sulla qualità della loro implementazione. Abbiamo, quindi, pieno supporto a PhysX e altre tecnologie all'avanguardia, con un risultato che stilisticamente parlando lascia con l'amaro in bocca.

Alberto Falchi

IL TEST CON PHYSX

La fisica di gioco si basa sulle ormai note librerie PhysX di NVIDIA. *Darkest of Days* è compatibile anche con le schede ATI, ma non può sfruttare queste GPU per accelerare i calcoli. Impostando la qualità della fisica al massimo, su una Radeon 4870 X2 i risultati sono stati deludenti, in termini di fluidità.
La situazione è migliorata su un sistema dotato di due GeForce 9800 GTX in SLI, che hanno tra l'altro esibito qualche effetto aggiuntivo (principalmente, una quantità notevole di foglie che svolazzano). Anche in questo caso, però, impostando PhysX alla massima qualità, il benchmark segnava una media di 23 frame al secondo, contro gli oltre 66 ottenuti con PhysX al minimo.

PhysX basso

PhysX alto

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty: World at War, Dic 98, 9
Uno dei migliori sparatutto con ambientazione storica sul mercato.

Half-Life 2, Nov 04, 9
Se, più che all'ambientazione, siete interessati alle meccaniche di gioco, *Half-Life 2* e i suoi "episodi" continuano a rimanere imbattuti.

info ■ Casa **Phantom EFX** ■ Sviluppatore **8monkey Labs** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **17+** ■ Internet **www.darkestofdays.com**

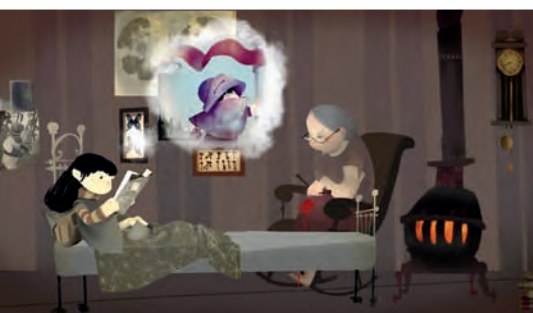
specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2 GHz, 768 MB RAM, Scheda 3D 356 MB PS 3.0, Internet per acquistarlo**
- Sis. Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA Serie 8 o superiore**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Tante guerre in un gioco solo
- I campi di battaglia pullulano di nemici
- Accelerazione PhysX sulla GPU

Contro:
- Trama scadente
- I.A. da dimenticare
- Niente multiplayer

Un gioco ben poco ispirato, caratterizzato da un motore grafico che supporta anche i più recenti standard, senza però riuscire a stupire né tecnicamente, né stilisticamente. L'assenza del multiplayer obbliga a sfidare solo la pessima I.A.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FISICA
7	5	4	5	4	6

Sofi si muove da sola, e noi dobbiamo aiutarla piazzando oggetti sul suo cammino.

Aiutare Sofi a schivare le insidie richiede concentrazione e riflessi.

IN INGLESE E SU INTERNET

Lucidity **è solo in inglese, e anche se è possibile finirlo senza capire una parola della lingua di Albione, sarebbe un peccato perdersi la trama, uno dei veri punti forti del gioco. Lo si può acquistare su Steam (http://store.steampowered.com), al prezzo di 8,99 euro.**

GENERE: PIATTAFORME/ROMPICAPO

LUCIDITY

Un sogno a occhi aperti nella giocabilità e nella poesia.

SEGRETI ONIRICI

Raccogliendo lucciole si sbloccano una serie di livelli segreti, che vanno a completare la costellazione di sogni che funge da menu di gioco. Raccogliere le lucciole di un livello non è impresa da poco, e cercare di completare tutto al 100% raddoppierà la longevità di *Lucidity*, che altrimenti si finisce in un tranquillo pomeriggio di gioco intenso. Arrivare alla fine è un'impresa alla portata di tutti, ma sbloccare lo sbloccabile darà filo da torcere anche ai più abili.

A volte aspettiamo dei titoli per mesi, o addirittura anni, e non sempre le nostre attese vengono ripagate con prodotti all'altezza dei nostri desideri. In altri casi, sfortunatamente più rari, dei giochi escono quasi a sorpresa, spuntando letteralmente dal nulla, e ci lasciano senza fiato.

Lucidity, l'ultima fatica dei promettenti studi che hanno curato la *Special Edition* di *The Secret of Monkey Island*, rientra pienamente in questa seconda categoria. Si tratta di un piccolo gioco, ricercato e raffinato, che cavalca lo stile e lo spirito di realizzazioni indipendenti come il recente *Braid*, con una trama commovente e un fantastico stile grafico disegnato, degno dei migliori libri illustrati per l'infanzia.

Il funzionamento dei vari livelli è a metà tra un gioco di piattaforme in due dimensioni e il vecchio *Lemmings*, e con in più l'aggiunta di una minima componente aleatoria, dovuta alla casualità degli oggetti che si hanno a disposizione. Vivremo nel sogno di Sofi, una bimba abituata a stare con la sua adorata nonna, e dovremo proteggerla dalle tante insidie che incontrerà nei meandri del suo subconscio. La piccola protagonista si muoverà da sola, in automatico, limitandosi a salire sugli scalini più bassi, ma senza fermarsi per evitare mostri, ostacoli e baratri. Cliccando con rapidità, piazzeremo sul suo cammino dei buffi oggetti (scarpe con molle, ventilatori, fionde, scale e piattaforme), che influenzeranno in vari modi il suo percorso. L'obiettivo principale è sopravvivere e arrivare alla fine del livello, mentre quello secondario è raccogliere tutte le lucciole presenti, affrontando magari sezioni più ricche di insidie.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

> **"Abbiamo bisogno di più giochi come *Lucidity*"**

La struttura di *Lucidity* è semplice e immediata, e pur partendo da premesse minimali, riesce a svilupparsi per l'intero arco della campagna, regalando una sfida stimolante e mai frustrante. Il tutto è coronato dalla trama, raccontata con i magnifici disegni e con le poche parole che compaiono all'inizio e alla fine di ogni livello. Bastano tre o quattro ore per vederne la fine, ma il ritmo e la qualità della narrazione sono davvero eccezionali, e riescono a commuovere e a far riflettere, superando i limiti che spesso vengono attribuiti al nostro hobby preferito.

Abbiamo bisogno di più giochi come *Lucidity*, e ci auguriamo che questa audace produzione riscuota anche solo metà del successo che merita.

Tra tante esperienze generiche e ripetitive, questo gioiellino brilla per originalità, e pur durando poco, vi darà molto di più di quanto sia lecito chiedere a un "giochino" scaricabile per pochi euro da Steam.

Fabio Bortolotti

UNA STORIA TRISTE

Lucidity **narra una storia triste, al tempo stesso ricca di saggezza e speranza. La tematica trattata è adatta a chiunque, ma il suo spessore, nonostante lo stile grafico, la rende più adatta a un pubblico adulto.**

ACHIEVEMENT

Lucidity **ha 12 risultati di Steam da sbloccare. Si tratta di obiettivi intelligenti, che vi spingeranno a spremere ogni goccia di contenuto dal gioco, esplorando a fondo i livelli e affrontando le sfide più impegnative.**

IN ALTERNATIVA...

Braid, Giu 09, 9
Un altro squisito gioco artistico per palati raffinati.

Aquaria, Apr 08, 8
Non all'altezza di *Lucidity*, ma comunque interessante e bello da vedere.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **LucasArts** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://store.steampowered.com/app/32410/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 520 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Graficamente stupendo
- Giocabile e immediato
- Trama toccante

- Molto corto
- Non adatto a tutti i palati
- Manca un editor di livelli

Lucidity **vi commuoverà e vi regalerà una delle esperienze di gioco più raffinate di tutto il 2009. Dura poco, ma il vino buono a volte sta nelle botti piccole, e poi, per meno di 9 euro è un esperimento che vale la pena di tentare.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
9	9	9	7	8	9

LINGUA E DISPONIBILITÀ

Dawn of Magic II è distribuito nel nostro Paese in versione confezionata, solo con scatola e manuale tradotti. Una conoscenza minima dell'inglese è dunque necessaria per apprezzarlo al meglio. È inoltre disponibile per l'acquisto su Steam (http://store.steampowered.com), e in questa versione è possibile averlo tradotto in inglese, francese o tedesco.

Tra gli incontri più emozionanti c'è l'occasionale mostro di grandi dimensioni.

I movimenti tra le aree del mondo avvengono attraverso strutture di teletrasporto.

GENERE: GDR D'AZIONE

DAWN OF MAGIC II

Una seconda alba della magia? Un tramonto, piuttosto!

ULTIMO arrivato nel proprio genere, *Dawn of Magic II* è il seguito di un gioco abbastanza ordinario pubblicato due anni fa. Se sfornare il "sequel" di un titolo un po' anonimo è insolito, ancora più sorprendente è riscontrare come i progettisti non sembrino essere avanzati di un passo.

La struttura di *DoM II* è quella tradizionale dei GdR d'azione. Nei panni di un singolo eroe, il giocatore deve vagare per una vasta landa dalle connotazioni fantasy, eliminando orde di avversari con armi e magie, e completando missioni per i numerosi personaggi che popolano il mondo. I protagonisti, per una volta, si distaccano dagli stereotipi del genere fantasy. Curiosamente, infatti, potremo scegliere se interpretare un frate sovrappeso, la pasciuta moglie del fornaio, un timido apprendista mago o una zingara. All'atto pratico, però, ciò che li differenzia è il punteggio di partenza nelle tre caratteristiche principali: Intelletto (che determina la quantità di punti magia che possono essere spesi per gettare incantesimi), Forza (che influisce sui danni inflitti con armi convenzionali) ed Energia (cui sono legati i punti ferita).
Uccidendo mostri e completando missioni, il personaggio guadagna punti esperienza; questi, raggiunto un certo ammontare, possono essere spesi per migliorare le sue caratteristiche, oltre che per apprendere nuove magie e aumentare i loro effetti. Molti avversari morti lasciano sul terreno oggetti utili di vario tipo, come oro, pozioni, armi e corazze, o materiali utili per creare nuovo equipaggiamento; il nostro armamentario può essere migliorato infondendo in esso rune o attraverso altre pratiche magiche, purché il protagonista abbia raggiunto un livello sufficiente nell'abilità necessaria.

> **"Scadente nella grafica e confuso nei combattimenti"**

Tutto ciò getterebbe le basi per un gioco, se non originale, quantomeno divertente. Il problema è che *DoM II*, pur avendo gli "ingredienti" giusti, soffre di una grave mancanza di rifinitura nell'esperienza complessiva. Se ci passate il paragone culinario, è come se tali ingredienti fossero stati gettati nel calderone senza discernimento, nella speranza che saltasse fuori qualcosa di buono. Non è successo.

La definizione più adatta per *Dawn of Magic II* è "sciatto": scadente nella grafica, confuso nei combattimenti (con avversari che saettano per lo schermo, talvolta assalendosi tra loro, ma costringendo il giocatore a eseguire clic forsennati del mouse nella speranza di colpire qualcosa) e, dopo non molto, noioso e ripetitivo. Una selva di problemi tecnici, che vanno da sgradevoli effetti grafici a bug seri, come l'impossibilità di completare alcune quest, completano il quadro. È un peccato, perché alcune idee (soprattutto il sistema magico) sono interessanti e ci piacerebbe vederle applicate a un titolo più rifinito. In definitiva, considerando che sul mercato sono disponibili altri GdR d'azione molto più riusciti, possiamo consigliarvi *Dawn of Magic II* solo nel caso li abbiate già terminati tutti.

Vincenzo Beretta

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE DODICI VIE

L'aspetto più interessante del gioco è senza dubbio il sistema magico. Il protagonista può specializzarsi in ben dodici diverse "scuole" di magia, che vanno dalle tradizionali quattro legate agli elementi (Terra, Aria, Acqua e Fuoco) ad altre più "esoteriche" (Ossa, Sangue, Luce…). A ogni scuola corrispondono diversi incantesimi: il Fulmine Magico è legato all'Aria, mentre con la luce si può lanciare l'interessante magia Radioattività (che danneggia gradualmente i nemici entro una certa area da noi). Altrettanto notevole è la potenzialità di combinare incantesimi e attacchi diversi, così da aumentare il loro effetto (per esempio, Maestria nel Fuoco incrementerà la potenza della Palla di Fuoco, mentre se abbinato a una spada, farà sì che questa infligga danni incendiari). Se si possiede una buona abilità nell'Incantare, si potenzieranno gli oggetti dell'equipaggiamento con rune (rinvenibili durante le avventure). Anche in questo caso, il gioco consente di combinare i poteri di rune diverse nello stesso oggetto.

IN ALTERNATIVA...

Sacred Gold, Ago 04, 8
Uno dei migliori tra i titoli che si ispirano a *Diablo*, completo dell'espansione *Underworld* e oggi venduto a un prezzo molto conveniente.

Titan Quest, Lug 06, 8½
Un altro ottimo GdR d'azione, questa volta ambientato tra i miti dell'antica Grecia.

info ■ Casa **Calypso** ■ Sviluppatore **Sky Fallen Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99 (versione confezionata); € 29,99 (Steam)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.dawnofmagic2.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,6 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2,7 GB HD, DVD-ROM o Internet (download digitale)**
- Sis. Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Interessante sistema magico
- Azione ininterrotta
- Fazioni che combattono tra loro

- Grafica primitiva
- Combattimenti confusi
- Diversi problemi tecnici

Noioso, ripetitivo, a tratti frustrante o troppo facile, tecnicamente arretrato e pieno di bug: *Dawn of Magic II* è superato da pressoché tutti i suoi concorrenti. Si salva solo il sistema magico, che speriamo di ritrovare in futuro, in un gioco più curato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	SISTEMA MAGICO
4	5	5	5	5	7

Molti dei personaggi secondari vi saranno utili solo per pochi istanti.

Il primo villaggio che visiterete è abitato da una popolazione molto eterogenea.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE LEGEND OF CRYSTAL VALLEY

Sarà mai possibile, in un videogioco, resistere alla tentazione di visitare un'altra dimensione?

MONDI COMPRENSIBILI

***Crystal Valley* arriva sui nostri PC completamente tradotto in italiano. I dialoghi dei filmati d'intermezzo e quelli tra Eve e tutti gli altri personaggi godono di un doppiaggio completo mentre, come nella versione in lingua originale, le descrizioni di oggetti e luoghi durante le esplorazioni non hanno alcun doppiaggio. Dopo un iniziale breve smarrimento, la cosa non appare per nulla innaturale o negativa.**

UNA misteriosa lettera del padre scomparso da tempo convince la giovane Eve a rivisitare i luoghi della sua infanzia.

Le basta poco per trovarsi di fronte a un intrigante enigma che la conduce a un passaggio segreto. La sorpresa della ragazza è infinita nello scoprire che tale passaggio conduce non in un'altra stanza della fattoria di famiglia, bensì in un mondo totalmente differente, formato da dimensioni parallele dove la magia è di casa e la popolazione teme e adora una sorta di divinità chiamata Isaac, che sta lentamente logorando l'intero mondo.

Fin dai primi momenti, la giovane non appare intimidita, anzi comprende subito che uno dei meccanismi base del luogo è fondato sui favori: quasi ogni personaggio che incontra sembra aver bisogno di un piccolo aiuto, che lei è in grado di offrire esplorando i dintorni e trattando con gli altri abitanti del luogo.

In quale mondo è finita la protagonista? Riuscirà a capire che fine ha fatto suo padre e a ritornare a casa? Domande ordinarie per l'eroina di un'avventura e per voi, che impersonandola dovrete aiutarla a portare a termine il suo viaggio.

The Legend of Crystal Valley è un'avventura grafica pensata più per le reclute del genere, che per i veterani di lungo corso: seguendo Eve, non troverete situazioni insuperabili o vasti territori da mappare, piuttosto una difficoltà generalmente bassa e ben calibrata e pochi punti che richiedano vero impegno, peraltro superabili senza affanni con un minimo di ragionamento.

Il mondo parallelo si rivela un posto interessante e l'esplorazione di Eve procede senza grossi problemi, aiutata anche dal fatto che in ogni momento le zone esplorabili non sono mai più di una mezza dozzina, limitate come il numero di oggetti recuperabili nelle vicinanze e i personaggi con cui è possibile interagire. Molte situazioni si risolvono con il classico porta il tal oggetto alla tal persona, spesso senza dover fare nemmeno troppa strada.

Se questo meccanismo, forse troppo semplicistico, in un certo modo deluderà chi ha già giocato a parecchie avventure, è possibile che invece attiri chi si avvicina per le prime volte al genere e, non abituato a risolvere enigmi di elevata difficoltà, troverà piacevole affrontare un gioco in cui seguire la vicenda senza incontrare grossi ostacoli. L'interfaccia del gioco, un misto di mouse e tastiera, permette di muoversi, raccogliere e utilizzare oggetti e parlare con gli altri

> "Moltissime situazioni si risolvono con il classico porta il tal oggetto alla tal persona"

abitanti della dimensione magica. Premendo la barra spaziatrice è possibile far correre Eve con un indesiderato effetto comico: la giovane, infatti, si metterà a camminare molto rapidamente. Lo stile grafico dell'avventura è piuttosto rétro, sebbene privo di evidenti difetti, ed è forte la sensazione di trovarsi di fronte a un gioco di qualche anno fa.

I dialoghi, spesso fondamentali, sono lineari e potrete selezionare gli argomenti di cui parlare, ma non pilotare la direzione in cui si muoverà il discorso: esaurire tutti gli argomenti a disposizione sarà l'unica strategia sensata da seguire. Nel corso delle sue esplorazioni, Eve apprenderà anche alcune magie che le saranno molto utili per avanzare, in particolare la telecinesi, che permetterà azioni altrimenti impossibili. Le magie sono gestite alla stregua degli oggetti nell'inventario e rendono il gioco più interessante, senza però rivoluzionarlo.

L'intera avventura è divisa in una decina di situazioni in sequenza, caratterizzate dal fatto di essere ambientate in zone indipendenti del mondo di gioco, quasi mai comunicanti tra di loro. La maggior parte delle volte, terminato un capitolo, Eve si troverà in un nuovo luogo e di lì potrà solo avanzare ulteriormente. Questa struttura a compartimenti stagni semplifica ulteriormente l'avventura, così come la gestione dell'inventario che fa scomparire automaticamente gli oggetti utilizzati che non siano più utili nel prosieguo della vicenda.

AVVENTURE IRONICHE

Nelle primissime scene del gioco, troverete un secchio vuoto e una pompa. Impossibile trattenersi dall'azione più ovvia: riempire il secchio d'acqua e inserirlo nell'inventario! Totalmente inutile per l'intera avventura, quando finalmente potrete utilizzarlo nelle fasi finali, il secchio sarà il pretesto per un momento comico che abbiamo particolarmente apprezzato.

"Un secchio, una pompa... come resistere alla tentazione?"

Possibile che questa persona sia davvero... Elvis?

UTILI POTERI MAGICI

Una delle magie che Eve apprenderà nel corso delle sue avventure è quella di potersi rimpicciolire a piacere. Molto comoda in diverse situazioni, ci è sembrata ben sfruttata in una particolare sequenza: di fronte a un ponte crollato con qualche sottilissimo passaggio rimasto integro. Impossibile transitare per una persona normale, una banale passeggiata per qualcuno grosso come un topolino...

UNA GIOVANE... ANZIANA?

Lo stile grafico di *Crystal Valley* ci ha lasciato perplessi in certe scene. Raffigurata come una giovane ragazza, in alcuni filmati Eve appare quasi... anzianotta! Probabilmente a causa di una semplice imprecisione dei modelli utilizzati dai grafici. Piccoli errori come questo stonano un po' e fanno perdere punti all'avventura nel suo complesso. Serie come *Secret Files* e *Runaway* hanno mostrato chiaramente quanto una protagonista particolarmente carina possa giovare al piacere di giocare un'avventura. Perché non prendere esempio?

I giganti saranno tra gli incontri più utili che farete nel corso del gioco.

In *Crystal Valley* è impossibile morire o rimanere davvero bloccati, inoltre per quasi tutta la storia è forte la sensazione che alcune soluzioni siano particolarmente "telefonate": Eve è un po' troppo fortunata in diverse occasioni, cosa che permette all'avventura di rimanere semplice. L'epilogo dell'intera trama giustifica in parte l'eccessiva semplicità di alcune scene, non assolvendola però completamente. Scovare per terra le viti che un gigante ha smarrito ha un senso, trovare un'automobile rotta, estrarne a caso il carburatore e scoprire dopo pochi istanti che è l'esatta parte mancante del pannello di controllo di una specie di teleferica... è un po' troppo.

L'esplorazione delle dimensioni parallele è resa più semplice ai giocatori italiani dall'adattamento, che oltre alla traduzione dei sottotitoli, ha previsto il doppiaggio di tutti i dialoghi tra i personaggi. L'accompagnamento sonoro è sufficiente, con un piccolo elogio per i rumori di sottofondo, a tratti molto realistici. *Crystal Valley* non è un'avventura difficile da affrontare: sarà arduo bloccarsi durante il gioco e, anche soffermandosi sui punti leggermente più impegnativi, difficilmente durerà più di una decina di ore, piacevoli, ma un po' troppo lineari per poter davvero appassionare gli utenti esperti.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

Simon the Sorcerer 4 Chaos Happens, Feb 09, 6
Dimensioni parallele da salvare, accompagnati da un umorismo surreale.

Reprobates – L'Isola dei Dannati, Nov 08, 6 ½
L'isola dove si trovano i protagonisti è realtà o... un altro mondo?

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Cateia Games** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.adventureproductions.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, Win XP**
- Sis Consigliato **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con shaders 2.0**
- Multiplayer **No**

- Difficile rimanere bloccati
- Adatto ai giocatori meno esperti
- Diverse dimensioni parallele da esplorare

- Un po' troppo semplice e lineare
- Grafica leggermente retrò
- Personaggi e storia non elettrizzanti

Un'avventura senza infamia e senza lode, che fa bene il proprio mestiere se vista con gli occhi di un principiante del genere. I veri enigmi, però, sono pochi e lo sviluppo è decisamente lineare. Gli esperti farebbero meglio a guardare altrove.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	7	7	6	6	6

PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Dragon Age: Origins
BANNED.Neon
"Un altro drago da mandare all'inferno!"

Batman: Arkham Asylum
GMC.Homer
"E gli zombi?"

NBA 2K10
GMC.Pettinato
"La bomba da tre!"

Resident Evil 5
GMC.Pape
"Ecco gli zombi!"

Tropico 3 Asylum
GMC.Dario
"Cuba Libre per tutti!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07
Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08
È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno
Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Set 09
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 08 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) RESIDENT EVIL 5 Ott 09 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **mimmofree Top 5**
1. Mafia
2. Bioshock
3. Half-Life 2
4. Max Payne
5. Team Fortress 2

■ **TheSpecialMan91 Quelli che attendo**
1. Mafia II
2. Diablo III
3. Splinter Cell Conviction
4. Alan Wake
5. Max Payne 3
6. Modern Warfare 2

■ **WarkoX Quelli che vorrei al cinema**
1. Bioshock
2. Fallout
3. Starcraft
4. Half-Life
5. Mass Effect

■ **R26D Quelli che attendo con ansia**
1. Mafia 2
2. Need for Speed Shift
3. Modern Warfare 2
4. Formula 1 2010
5. Bioshock 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG 2009

GLI AZZURRI RIPARTONO DA ROMA

La Nazionale di videogiochi si prepara ad affrontare la sfida più importante in Cina!

Ci siamo: il lungo tour delle selezioni nazionali dei WCG, iniziato a Milano lo scorso marzo, è giunto al suo capitolo conclusivo. Si sono infatti svolte a Roma, lo scorso ottobre, le finali nazionali del torneo, che hanno laureato i nuovi campioni chiamati a rappresentare l'Italia ai prossimi WCG, le olimpiadi dei videogiochi in scena, a novembre, nella città cinese di Chengdu.

Com'è ormai tradizione, le finali nazionali si sono svolte in seno a Romics, la fiera del fumetto di Roma. Il nuovo quartiere fieristico della Capitale ha fatto da teatro alle avvincenti sfide nella quattro giorni capitolina. In palio, anche quest'anno, sette posti da titolare della nazionale italiana di videogiochi, sette maglie con cui rappresentare e difendere il Tricolore in terra cinese. Come abbiamo più volte ricordato in passato, su queste stesse pagine, sono esattamente sei le discipline (tra le 12 ufficiali per questi WCG) per le quali l'Italia si presenterà a Chengdu: tre su PC (*StarCraft: Brood War*, *TrackMania Nations Forever* e *FIFA 09*), due su telefonino (*Asphalt 4* e *Wise Star 2*) e una su Xbox 360 (*Guitar Hero World Tour*). Per la prima volta nella storia dei WCG italiani, dunque, non è presente una disciplina di squadra e la nazionale azzurra si cimenterà unicamente in specialità individuali. A sei discipline corrispondono, però, sette posti disponibili: per *Guitar Hero World Tour*, infatti, sono stati

Un pubblico numeroso ha assistito e vivacizzato le sfide più avvincenti delle discipline di gara.

assegnati due posti all'Italia, in virtù dell'ottimo piazzamento (medaglia d'argento) ottenuto proprio dalla nostra rappresentativa in questa specialità all'ultima edizione dei WCG, svoltasi a Colonia lo scorso anno.

Una nazionale dimezzata (l'anno scorso gli azzurri erano esattamente 14), ma con un'immutata grinta e voglia di vincere: è questo il "dream team" che proverà a strappare qualche medaglia sul suolo cinese, con la precisa consapevolezza di trovarsi di fronte ai più forti giocatori del pianeta. Nonostante il numero ridotto degli atleti azzurri, anche quest'anno la nazionale affianca volti noti a promettenti debuttanti: ai tre veterani, Paolo "Beta" Crispino (campione di *Asphalt 4*), Claudio "Cloud" Giannacco (specialista di *StarCraft*) già alla loro terza partecipazione alle cyber olimpiadi, e Lorenzo "Lo7" Castelli (vincitore, l'anno scorso, della medaglia d'argento a *Guitar Hero*), faranno compagnia Francesco "Ciap" Gavioli (per *TrackMania Nations Forever*), Andrea "Metalberserker" Coralli (secondo specialista per *Guitar Hero World Tour*), Enrico "Hauntspy" Aurora (campione di *Wise Star 2*) e, infine, Stefano "Chimaera" Caruso (finalista

GLI INFERNO TROVANO UN NUOVO SPONSOR!

Dopo il tracollo del clan multigaming conseguente al ritiro di Intel, sponsor storico degli Inferno, il team presieduto da Paolo Filippi è riuscito a non mollare e, oggi, annuncia con orgoglio la firma con un altro sponsor importante: Sapphire Italia, produttore e distributore mondiale di soluzioni grafiche AMD/ATI. Sapphire si affianca così a Cooler Master, ad ATI e (limitatamente ad alcune tipologie di gara) ad Asus nel supportare quello che, a tutti gli effetti, è ancora il team campione d'Italia. "Sono molto contento di questa nuova sponsorizzazione", ha dichiarato Andrea Ruoli, PR manager di Sapphire, "l'associazione Inferno eSports promuove con serietà e spirito di abnegazione il netgaming in Italia. Il suo management, Paolo Crispino, Paolo Filippi e il loro gruppo, è composto da giovani, con tutto l'entusiasmo della loro età, ma anche serietà e chiarezza di intenti non comuni. Auguro ai numerosi e bravi team di Inferno eSports di continuare e incrementare i propri successi, con un grosso in bocca al lupo!"

sito di riferimento:
www.infernoesports.com

Progamer in gonnella cercasi

Smania di "quote rosa" anche nel mondo del netgaming. L'esordio nel gioco professionistico da parte del gentil sesso ha già ottenuto il riconoscimento ufficiale da parte di ESL con l'inserimento di una disciplina femminile (*CounterStrike Female*) tra le specialità di gara (ne abbiamo parlato sul numero scorso). Oggi sembra che, ad abbracciare la causa dei videogiochi in rosa, siano molti clan italiani, che hanno iniziato a creare dei team esclusivamente femminili. I primi a inaugurare questa la tendenza sono i Cubesports.AMD che hanno iniziato la campagna di selezione del nuovo team "Xbox Girls", specializzato, come suggerisce il nome, solamente in giochi per Xbox 360. Due le specialità previste per la sezione femminile dei Cube: *Halo 3* e *Guitar Hero World Tour*. I Cubesports hanno già completato una prima selezione, ma sono ancora disponibili dei posti in squadra. Le proposte vanno inviate via mail a **casting@cubesports.it**. DCA (società proprietaria del team) offre alle giocatrici selezionate, oltre alla copertura completa di tutte le spese per le trasferte di gara, un compenso per i match ufficiali. Fateci un pensierino. . .

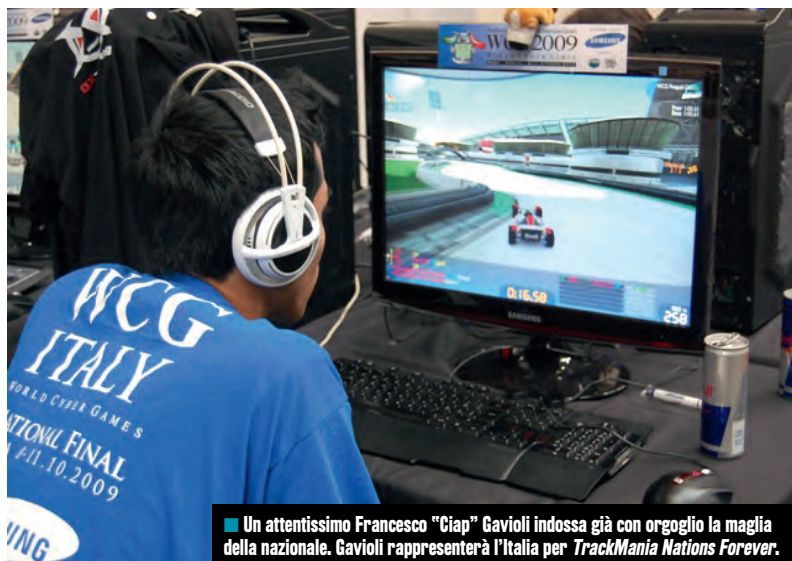
siti di riferimento: http://team.cubesports.it/en/casting-xbox-girls.html

di *FIFA 09*). Quest'ultimo è l'unico "outsider" della nostra nazionale. Ad accomunare tutti gli altri sei giocatori, infatti, è l'appartenenza al medesimo club, gli Inferno eSports di cui Crispino, peraltro, è anche vice presidente in carica. Mai, nella storia della nazionale azzurra di videogiochi, ci siamo trovati di fronte a una presenza così fitta di giocatori del medesimo team, per quanto forte e blasonato: è un po' come se la nazionale di Lippi fosse composta da 18 giocatori dell'Inter! In ogni caso, speriamo che l'affiatamento tra compagni di squadra possa giovare ai nostri atleti nel corso della difficile prova che li attende.

Anche quest'anno, naturalmente, Giochi per il Mio Computer seguirà i risultati della nazionale azzurra a Chengdu, dall'11 al 15 novembre. Molto probabilmente, quando leggerete queste pagine, le finali mondiali dei WCG si saranno già concluse e tutte le medaglie saranno già state assegnate. In ogni caso, GMC dedicherà spazio, sul prossimo numero, ai match dei giocatori italiani e all'andamento di tutte le cyber olimpiadi. Ai nostri connazionali che stanno per partire alla volta della Repubblica Popolare Cinese va il più caloroso "in bocca al lupo" da parte di tutta la redazione di GMC cui, almeno idealmente, si aggiunge certamente il tifo di tutti gli appassionati di netgaming d'Italia!

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento: www.wcg-italy.com

Un attentissimo Francesco "Ciap" Gavioli indossa già con orgoglio la maglia della nazionale. Gavioli rappresenterà l'Italia per *TrackMania Nations Forever*.

Tornei nazionali
INFERNO CYBER LEAGUE

In assenza di tornei ufficiali, i team provano a organizzarne di propri. Questa volta, tocca agli Inferno.

L'ESL latita, mentre è di questi giorni la conferma di una notizia già largamente annunciata, e cioè che anche l'edizione invernale delle EPS non avrà luogo, né il tradizionale appuntamento degli "Intel Friday Night Game". Spariscono LAN party di tradizione storica (come la "Pro Lan" di Bologna) e appare sempre più evidente che il mondo del netgaming italiano sembra destinato ad andare a rotoli. Nessuno sembra mostrare più alcun interesse a organizzare un torneo "open", anche dilettantesco, di videogiochi. Se si eccettuano eventi quali il "Videogames Party" o il recente torneo nazionale a *Call of Duty 4* organizzato da GameZone Arena, trofei videoludici con un montepremi non puramente simbolico stanno diventando via via più rari e non possiamo non accogliere con incoraggiante soddisfazione il tentativo, da qualunque parte esso giunga, di provare a smuovere un po' le acque. Questa volta, a provarci sono i ragazzi di Inferno eSports che, anche grazie alla recente acquisizione di uno sponsor importante come Asus, hanno lanciato la prima edizione di "Inferno Cyber League", un torneo interamente offline a partecipazione gratuita e con un montepremi complessivo del valore di circa 2.000 euro, sotto forma di hardware offerto da Sapphire, Asus e Cooler Master. La disciplina prescelta per questa prima edizione è stata il picchiaduro *Street Fighter IV*. Inferno Cyber League si è svolto lo scorso 25 ottobre a Monza e ha premiato ben 8 tra i numerosi concorrenti che hanno animato questa prima e riuscita edizione.

sito di riferimento: www.infernocyberleague.com

La sede della prima edizione dell'Inferno Cyber League: il "Lan Point" di Monza.

Boardgame storico

IN THE YEAR OF THE DRAGON

Dura la vita nell'Anno Mille. In Cina poi...

- **Autore:** Ben Hodgson
- **Genere:** Gestionale
- **Dimensioni:** 1,02 MB
- **Internet:** www.boardgamegeek.com/filepage/35693

La plancia di gioco è un po' confusa, con molti elementi visualizzati contemporaneamente. La grafica, del resto, non è il punto di forza di *In The Year of The Dragon*.

Il ruolo del Celeste Impero nella storia dell'umanità è generalmente poco noto alla maggior parte degli occidentali. A tale mancanza è ambiziosamente dedicato il gioco di questo mese.

In The Year of The Dragon, edizione in Shockwave Flash dell'omonimo boardgame prodotto da Ravensburger, è un semplice eppure divertente gioco manageriale articolato a turni. È ambientato in un'anonima provincia cinese nei dintorni dell'anno 1000. Obiettivo dei giocatori, chiamati a vestire (idealmente) i panni di un governatore locale designato dall'imperatore, è di riuscire a sopravvivere per un solo terribile anno (è l'anno del dragone, che dà nome al gioco) alle innumerevoli devastazioni che, di mese in mese, si abbatteranno nella provincia loro affidata. Siccità, pestilenze e invasioni mongole (in questo caso, però, l'autore si prende una licenza storica perché i mongoli, in Cina, metteranno piede quasi trecento anni più tardi!) sono, infatti, solo alcuni degli eventi infausti che sarete chiamati ad affrontare se vorrete riuscire ad avere la meglio sui vostri avversari.

In The Year of The Dragon è strutturato in dodici turni. Ognuno rappresenta un mese dell'anno, caratterizzato, appunto, da uno degli eventi infausti di cui sopra e il cui ordine di accadimento viene sorteggiato, di volta in volta, a inizio partita. Tutti gli eventi vengono però rivelati immediatamente, all'inizio del gioco, in modo tale di permettere ai governatori di pianificare le proprie contromisure e di gestire le proprie risorse: riso (per sfamare i propri sudditi), denaro (per pagare edifici e personale oltre che per le tasse all'imperatore) e, curiosamente, fuochi d'artificio, necessari per organizzare, un paio di volte all'anno, degli spettacoli pirotecnici. A ogni giocatore è permessa una singola "azione" per turno (che permette, normalmente, di ottenere risorse aggiuntive) e, al termine dello stesso, vengono calcolati gli esiti dell'evento mensile e i relativi punti vittoria. *In The Year of The Dragon* è indubbiamente ben realizzato, se si è disposti a chiudere un occhio sulla veste grafica, piuttosto confusa e poco dettagliata. Il vero punto di forza è rappresentato dall'Intelligenza Artificiale della modalità in solitario, un ottimo "trainer" per giocatori alle prime armi. È però presente anche un'ottima modalità multiplayer online. Una vera chicca per gli appassionati della strategia e dei giochi manageriali.

Paolo Cupola

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il file **YOTD_v1.1.swf** (selezionando il download con il tasto destro del mouse: cliccandoci sopra avvierete direttamente l'applicativo in flash, ma sarete costretti a giocare solo online) dal sito **www.boardgamegeek.com/filepage/35693** in una cartella a scelta sul vostro PC

2 Nella stessa cartella del gioco, scaricate anche il regolamento in italiano (in formato PDF) dal sito BoardGameGeek. Eccovi l'indirizzo esatto per il download: **www.boardgamegeek.com/filepage/29771**. Accertatevi di scaricare la versione più aggiornata

3 Ora siete pronti per giocare: basta fare un doppio clic sul file **YOTD_v1.1**. Trattandosi di un applicativo flash, il gioco sarà lanciato con un normale browser, Explorer o Firefox.

VERDETTO

Se apprezzate la pianificazione strategica, questo è il meglio che il mondo delle trasposizioni da boardgame ha da offrire.

Il gioco da tavolo

Pubblicato nel 2007, "In The Year of Dragon" è l'ultimo nato (il dodicesimo, per la cronaca) della serie esclusiva "Alea Big Box", una linea fondata da Ravensburger nel 1999 e indirizzata a un pubblico di "intenditori" o di esperti giocatori. "Puerto Rico", di cui abbiamo avuto occasione di parlare in passato, appartiene alla stessa serie (è il numero 7). Si tratta, insomma, di un titolo selezionato, di indubbia qualità anche se, al di là di una semplice nomination allo Spiel des Jahers del 2008, non ha mai ricevuto alcun particolare riconoscimento nonostante la firma prestigiosa del suo autore: Stefan Feld, prolifico game designer di nazionalità tedesca, appassionato di boardgame storici, già responsabile della realizzazione di tanti altri titoli di successo. Il gioco dispone di un'unica espansione, pubblicata nell'aprile di quest'anno, chiamata "Schatzkiste" ("Scrigno del Tesoro"), che introduce nuove carte evento e regole, come la possibilità, per i giocatori, di contribuire all'edificazione della Grande Muraglia. Purtroppo non esiste, al momento, un'edizione italiana di "In The Year of The Dragon" e il gioco non è ufficialmente distribuito nel nostro Paese. Nei negozi specializzati, però, si può acquistare o prenotare la versione in lingua inglese prodotta da Rio Grande Games. In alternativa, si può ordinare il gioco direttamente al produttore: il prezzo di listino è di 45 dollari, cui vanno aggiunte le spese di spedizione. In ogni caso, dovreste poterlo acquistare per meno di 50 euro. Se vi è piaciuta la versione per PC, fateci un pensierino.

Mod per GP Legends

TARGA FLORIO

Approda su GP Legends il tracciato più lungo del mondo.

- **Autore:** Vari
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 75 MB
- **Internet:** http://download.bcsims.com/Targa/

FINO a oggi, la sfida più difficile per gli appassionati di guida virtuale è stata affrontare "l'Inferno Verde", il vecchio tracciato del Nürburgring, che si snoda per oltre 20 chilometri in mezzo alla Foresta Nera.

Grazie al mastodontico sforzo di un manipolo di appassionati, ora l'asticella si sposta, e gli amanti del brivido potranno cimentarsi con il tracciato Piccolo Madonie, il più breve dei tre percorsi che hanno caratterizzato la Targa Florio, una famosa corsa automobilistica siciliana disputatasi fra il 1906 e il 1977. Breve per modo di dire, se si considera che, in ogni caso, sono ben 72 chilometri, per un totale di 567 curve, da percorrere obbligatoriamente con le nevrotiche vetture di *GP Legends* – attualmente l'unico gioco che supporta tale tracciato.

Inutile dire che, provando il Mod *Targa Florio*, abbiamo almeno inizialmente deciso di rinunciare a un po' di realismo, disabilitando i danni per riuscire a portare a termine un tracciato intero senza dover ricominciare dopo ogni errore. Anche girando come "turisti", siamo rimasti veramente affascinati dall'incredibile lavoro svolto da questi appassionati: nonostante un motore grafico ormai vetusto, il livello di dettaglio è sbalorditivo. Non solo ci si troverà ad ammirare estasiati i paesaggi, ma si rimarrà colpiti dai tanti piccoli colpi di classe, come le vetture a bordo pista (tutte storicamente accurate, escluso un intruso, voluto dai programmatori), le auto della polizia, il pubblico vociante e addirittura le anguste viuzze dei paesini attraversati dalla corsa, con tanto di insegne di bar e locali.

Nonostante gli autori lo definiscano un Mod vero e proprio, *Targa Florio* è "solamente" un tracciato aggiuntivo, e non sono state effettuate modifiche al comportamento delle vetture. L'unica quattroruote in più è la Dino 206S, ma si tratta semplicemente di una skin per la Ferrari del *Mod 65* (sempre per *GPL*), che non modifica alcunché della fisica.

Se avete ancora una copia installata di *GP Legends*, non vi resta che correre ad aggiornarlo e provare l'ebbrezza di un circuito tanto difficile e affascinante. Se, per qualche motivo, avete disinstallato il capolavoro dei Papyrus, è ora di tornare sui vostri passi: *Targa Florio* vale lo sforzo.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate e installate da **http://download.bcsims.com/Targa** (in inglese) la fondamentale Patch 67 per *GP Legends*
2. Sempre da **http://download.bcsims.com/Targa** scaricate e lanciate l'installer del Mod *Targa Florio*
3. Sostituite l'eseguibile Gem+ con quello presente all'interno del Mod *Targa Florio*
4. Se avete installato il Mod 65, scaricate la Dino 206S e sostituite i file a quelli della Ferrari del Mod.

La varietà dei paesaggi è incredibile, e permette di farsi un'idea del mastodontico lavoro svolto da questi ragazzi.

L'ideale è giocare con la fisica del vecchio *Mod 65*, naturalmente usando la Ferrari Dino 206S, realizzata appositamente per questo Mod.

VERDETTO

Il team di sviluppo merita ben più di un applauso. Chiunque ami le simulazioni dovrebbe correre a scaricare Targa Florio.

Mod per Unreal Tournament III

SANCTUM

Difesa a oltranza contro gli invasori della città del futuro.

- **Autore:** Coffee Stain Studio
- **Genere:** Sparatutto/Tower Defense
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** http://blog.sanctum-game.com

L'ingresso della città. I tabelloni saranno il vostro "HUD" in gioco.

FRUTTO del lavoro di undici studenti universitari di un'università svedese dal nome impronunciabile, *Sanctum* è una Total Conversion per *Unreal Tournament III* descritta come l'atipico punto d'incontro tra sparatutto in soggettiva e "tower defense game".

Per coloro che non avessero familiarità con il genere, si tratta di quella tipologia di giochi in cui viene richiesto di preparare un sistema di difesa e attendere che diverse ondate di nemici ne mettano alla prova la solidità (*Defense Grid: The Awakening*, provato sul numero di febbraio di GMC, ne è un esempio abbastanza recente).

In *Sanctum* sarà chiesto di vestire l'attillata mimetica di Skye, soldatessa d'élite con il compito di difendere Elysion One, sua futuribile città natale, dagli attacchi di orde di bizzarri mostri. Per svolgere la missione, Skye avrà a disposizione un arsenale strategico che prevederà punti di forza e punti deboli per ogni arma. Dovrà inoltre sfruttare la morfologia dello scenario a proprio vantaggio e occuparsi dell'attivazione e potenziamento di diverse torrette difensive, che la aiuteranno notevolmente nel suo compito.

Se tutto questo ancora non dovesse sembrare abbastanza, all'incrollabile militare sarà infine chiesto di raccogliere informazioni, per indagare sulle ragioni degli interminabili attacchi, nonché sulle origini degli strani invasori.

Dal loro blog, tra una nutrita galleria di video e immagini, gli sviluppatori forniscono diversi esempi di cosa potremo aspettarci dal lavoro completo; vengono citati nemici come i Runner, relativamente deboli, ma soliti muoversi in gran numero e capaci di attraversare le difese a grandi velocità, o le Flyng Spores Bomb, che ignorando il labirinto delle difese attraverseranno il campo di battaglia per via aerea, puntando direttamente all'ingresso della città.

Fortunatamente, in aiuto dei buoni saranno messi a disposizione strumenti altrettanto letali e insidiosi, come le Tesla Tower, capaci di fulminare tutto ciò che entrerà nel loro raggio d'azione o le Double-Twin Rocket, torrette antiaeree che sapranno rendere la vita difficile a tutto ciò che avrà l'arroganza di non muoversi sulla terraferma. Ogni parte dell'arsenale, dalle armi alle torrette, vanterà diversi livelli di potenziamento. Dulcis in fundo, è annunciata la possibilità di affrontare *Sanctum* in due in modalità cooperative.

In attesa di una versione giocabile, a quanto pare ormai prossima, non resta che gustarsi le immagini in questa pagina, che suggeriscono fin da ora un lavoro di qualità. GIOCHI COMPUTER

L'invasore si presenterà in fogge decisamente stravaganti.

Mod per Vampire: Bloodlines

ANTITRIBU

Non tutti i vampiri sono cattivi. Alcuni sono cattivissimi.

- **Autore:** Antitribu Team
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Gioco richiesto:** Vampire: Bloodlines
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/bloodlines-antitribu

GLI appassionati di canini aguzzi e tenebrosi succhiasangue, specie se viziosi, gioiscano.

Antitribu è un progetto che punta a rivedere sostanzialmente la struttura di *Vampire: Bloodlines*, con una serie aggiunte che coinvolgeranno ogni aspetto del gioco. Innanzitutto, i Clan a disposizione del giocatore verranno rimpiazzati con delle alternative a detta degli sviluppatori più gustose. I Tremere faranno posto ai Lasombra, gli Tzimisce ruberanno la poltrona dei Nosferatu e i Giovanni (sì, sono una stirpe di vampiri italiana) andranno a scalzare i Ventrue.

Stesso trattamento sarà riservato alle Discipline (l'equivalente dei poteri magici per i vampiri). L'Ottenebrazione rimpiazzerà la Taumaturgia, Mortis prenderà il posto di Presenza e via di questo passo. Oltre alle sostituzioni, in alcuni casi si godrà naturalmente di semplici aggiunte. La vicenda sarà radicalmente riscritta per essere giocata nell'ottica dei nuovi Clan, che come i conoscitori dell'ambientazione "vampiresca" intuiranno, non legano meravigliosamente con la Camarilla.

Sul fronte estetico, viene annunciata una generica sostituzione di tutte le texture in gioco con versioni migliorate, per quanto la cosa suoni decisamente ambiziosa e non stupirebbe vederla ridimensionata nei mesi a venire.

Antitribu sarà reso decisamente più difficile rispetto al *Vampire: Bloodlines* base, complici un netto aumento di danni e punti ferita per tutti i personaggi non giocanti. A titolo indicativo, veniamo informati del fatto che evocazioni e mercenari Tzimisce avranno per esempio sei volte i punti ferita dei corrispettivi presenti nel gioco base. Il team, tuttavia, tiene a ribadire che l'intero complesso di innovazioni è in corso di esame e verrà testato e bilanciato per offrire una sfida più aspra senza lasciare troppo spazio al caso.

A compensare, anche se solo parzialmente, la difficoltà, ci sarà un arsenale con armi più potenti (prese dal preesistente *Arsenal Mod 1.1*) e Discipline molto più incisive che in passato. Queste aiuteranno a controbilanciare nemici tanto coriacei e a far assaporare al giocatore il piacere di essere una temibile creatura della notte.

Lascia vagamente perplessi la scelta di non permettere alcuna compatibilità con l'arcinota "Unofficial Patch" (giunta ormai alla versione 6.4), che da anni continua a donare nuova linfa al titolo di Troika, e di sprecare quindi tutto il lavoro di ottimizzazione svolto dalla comunità dietro la stessa.

Per godere di *Antitribu* sarà infatti richiesta un'installazione "liscia", con la sola patch 1.2 (l'ultima ufficiale) presente.

Un nuovo modello per Lasombre femminile.

Ecco come si presenterà l'Ottenebrazione all'opera.

Mondi virtuali

CALCIO STELLARE

Un gioco di calcio con elementi da GdR? New Star Soccer 4 *accetta la sfida!*

Il nostro calciatore è identificato da una lista di abilità e caratteristiche psicofisiche, come in un GdR.

La grafica delle partite è semplice e essenziale, ma la giocabilità è molto coinvolgente.

I giochi di calcio per PC si dividono in due generi: quelli che permettono di controllare giocatori, tiri e passaggi (come nelle serie *FIFA* e *PES*), e quelli che pongono negli scomodi panni del Mister incaricato di gestire tattiche, formazioni e trasferimenti (*Football Manager* e amici).

Chiunque abbia mai tirato quattro calci al pallone, però, noterà che esiste un terzo tipo di esperienza: quella di essere semplicemente se stessi nel bel mezzo di una partita – magari impegnati in un torneo o nei primi passi di una carriera di belle speranze. In Rete è disponibile un titolo completamente dedicato al punto di vista del comune (o non comune) calciatore: *New Star Soccer 4*.

Ogni partita inizia con la creazione del nostro calciatore. Proprio come in un GdR possiamo sceglierne l'aspetto fisico, i parametri corporei (peso e altezza) e il suo livello di talento in una serie di abilità quali passaggio, tiro, visione di gioco, accelerazione, resistenza e molte altre. In più, dobbiamo rispondere a una specie di test psicologico in cui indicare cosa è importante per il calciatore: una carriera di successo a scapito di una vita privata, per esempio, oppure andare a divertirsi alle feste invece che allenarsi. Tutto ciò avrà un impatto concreto sulla sua carriera.

Il "mondo" di *NSS 4* è, a tutti gli effetti, vasto quanto quello di *Football Manager*, e il gioco presenta i campionati e le competizioni, nazionali e internazionali, di tutto il pianeta. Come in *FM* possiamo decidere quali verranno simulati concretamente e quali no, e ciò influirà sul tempo necessario perché il programma elabori la giornata di gioco successiva. Curiosamente, non avendo gli sviluppatori la licenza necessaria per usare nomi veri, ci troveremo inquadrati in formazioni come l'Intir, la Ruma o (quella che abbiamo scelto noi), il Rial Marcianise. Quando si scende in campo, *NSS 4* simula le partite con una semplice grafica 3D e una giocabilità che ricorda il classico *Sensibile Soccer*. Naturalmente, avremo solo il controllo del nostro atleta, mentre compagni e avversari saranno controllati dall'Intelligenza Artificiale. E, altrettanto naturalmente, le nostre e le loro prestazioni non saranno determinate solo dalla bravura con il sistema di controllo, ma da fattori quali le caratteristiche psicofisiche, il morale, il livello di allenamento, eventuali infortuni subiti e altri. Chi ha giocato a calcio noterà subito la forte sensazione di realismo trasmessa da queste partite: noi, per esempio, abbiamo riscontrato la nostra tradizionale tendenza a correre dietro la palla lasciando scoperto il nostro settore di gioco – abitudine che tanto faceva arrabbiare il nostro allenatore (vero, non virtuale) ai tempi d'oro.

New Star Soccer 4 è un gioco inaspettatamente profondo e coinvolgente. Con un demo gratuito che contiene essenzialmente tutto il titolo, gli appassionati di calcio (e, in un certo senso, anche di GdR) non hanno ragioni per non provarlo. Intanto noi, nella nostra carriera, siamo pericolosamente vicini all'essere messi definitivamente in panchina. Il talento non basta, se si ostinano a non riconoscerlo...

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

New Star Soccer 4 si trova all'indirizzo **www.newstargames.com/nss4.html**. Da questa pagina potete scaricare un demo di 26 MB che, essenzialmente, fornisce il gioco completo meno alcune caratteristiche avanzate. I requisiti di sistema, curiosamente, non sono indicati, ma a nostro avviso sono piuttosto bassi: lo abbiamo fatto girare su un vecchio portatile con Processore 800 MHz, 512MB RAM e una scheda video integrata. In più, consigliamo caldamente un joystick o un pad come sistema di controllo – anche se non è indispensabile. *NSS 4* è tradotto in italiano, oltre che in bulgaro, inglese, spagnolo, olandese, polacco, rumeno, portoghese e brasiliano (anche se, in teoria, queste due lingue dovrebbero essere la stessa...).
La versione completa di *NSS 4* costa 19,99 euro.

Prime esperienze

New Star Soccer 4 **simula tutta la vita di un calciatore, non solo le partite. Queste, in effetti, pur essendo il cuore del gioco, riflettono anche il nostro impegno e il nostro comportamento lontano dagli stadi. Tra gli aspetti fondamentali ci sono l'allenamento (che consente, con pazienza, di migliorare e modificare le nostre qualità psicofisiche) e le "partitelle" contro i compagni, in cui si iniziano a conoscere le caratteristiche di ognuno e a lavorare insieme come un team. Aspetti più "ruolistici" vedono possibili tensioni nello spogliatoio o problemi nella vita quotidiana (comunque, a noi non è mai capitato di essere cercati da qualche "velina" – probabilmente un bug...); in queste situazioni il programma ci fornirà una lista di possibili comportamenti, e il risultato dipenderà anche dalle qualità intellettive del giocatore. Infine, potremo cercare di migliorare la nostra carriera tentando di raggiungere club migliori o anche di trasferirci all'estero.**

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Gioco di ruolo

RISEN

Benvenuti nell'inospitale isola di Falanga!

■ Il primo approccio con l'isola vi vedrà nei panni dell'unico sopravvissuto a un terribile naufragio.

VERSIONE dimostrativa di *Risen*, nuovo gioco di ruolo di Piranha Bites, gli sviluppatori della nota e apprezzata trilogia di *Gothic*.

COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D/Frecce direzionali – muovi personaggio
SPAZIO – salta
M – mappa
MAIUSC. – corri/cammina
PULS. SIN MOUSE – azione

Il gioco (così come il demo, che propone le fasi iniziali dell'avventura) si apre con l'arrivo del protagonista sull'isola vulcanica di Faranga, dopo il naufragio causato da una violenta tempesta. Sull'isola è in corso una guerra fra i membri dell'Inquisizione e un gruppo di banditi che auspicano il ritorno al potere di Don Esteban, ma prima di decidere da che parte schierarsi, il nostro eroe dovrà cercare di sopravvivere in un ambiente che si rivela ben presto ostile. Qui, senza cibo né armi, dovrà fronteggiare l'attacco di nemici di ogni tipo (creature fantastiche e non), cercando l'aiuto degli autoctoni, aggregati in piccoli centri abitati. Le prime fasi di *Risen* si rivelano abbastanza ardue, ma, una volta conquistate delle armi e aumentate le abilità del personaggio, riuscirete ad avere la meglio sugli avversari e a entrare nel vivo dell'avventura.

Per installare il demo di *Risen* è sufficiente seguire la procedura guidata selezionando l'italiano come lingua d'installazione e, dopo aver accettato il contratto di licenza, confermando la cartella di destinazione dei file predefinita (o, in caso contrario, scegliendo il percorso preferito cliccando sul pulsante "Cambia").

Una volta installato e avviato il demo, potrete modificare le impostazioni video accedendo alla sezione "Prestazioni". Qui, grazie a un buon numero di opzioni di personalizzazione, avrete modo di configurare il gioco in modo da permettergli di girare in maniera soddisfacente anche su PC dalle prestazioni non eccellenti. Per maggiori dettagli in merito alla trama e alla giocabilità di *Risen*, date un'occhiata alla recensione del gioco completo, pubblicata sul numero di ottobre di GMC.

Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi > Deep Silver > Risen Demo** e cliccate **Disinstallare Risen Demo** per avviare la procedura automatica di disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti e funzioni.

Gli altri demo

OSMOS

Genere: Azione
Casa: Emisphere Games
Requisiti: CPU 1 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Dedicate soli 18 MB del vostro hard disk a *Osmos*, un gioco dalle atmosfere e musiche rilassanti che vi metterà nei panni di una specie di cellula detta Mote. Ogni livello propone un obiettivo da raggiungere che, nella maggior parte dei casi, prevede l'espansione del Mote tramite l'assorbimento dei mote più piccoli. Per muovervi nello scenario, cliccando con il pulsante destro del mouse sfrutterete la spinta propulsiva fornita dal rilascio di particelle che, di contro, porterà alla diminuzione del vostro diametro (con conseguente pericolo di assorbimento da parte dei mote più grandi). La versione completa di *Osmos* prevede 47 livelli. Per acquistarla, a soli 10 dollari, è necessario disporre di una connessione a Internet e una carta di credito: dalla finestra di avvio del demo cliccate sul link al centro della schermata per accedere al sito Internet, in inglese, in cui inserire i vostri dati). Potrete trovare la recensione del gioco realizzata da un nostro lettore all'interno della rubrica "La Posta in Gioco".

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Genere: Simulazione calcistica
Casa: Konami
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo della nuova stagione calcistica virtuale firmata Konami, che mette a disposizione per una rapida prova la modalità Esibizione del suo *PES 2010*. Le uniche squadre selezionabili, per una sfida contro il computer o contro avversari in carne e ossa, sono Barcellona, Liverpool, Francia, Germania, Italia e Spagna. La durata dell'incontro è fissata in 5 minuti. Per installare il demo, dopo aver cliccato sull'eseguibile, dovrete selezionare la cartella di destinazione dei file cliccando sul pulsante Browse, altrimenti la procedura non potrà proseguire. Qualora il vostro PC non dovesse soddisfare i requisiti minimi per giocare a *PES 2010*, all'avvio del demo apparirà una schermata di avviso. Potete comunque provare a far partire l'applicazione cliccando sul pulsante "Ignora". Per modificare le impostazioni del demo (sistema di controllo, prestazioni, eccetera), aprite la cartella **KONAMI\Pro Evolution Soccer 2010 DEMO** sul vostro hard disk e cliccate due volte sul file settings.exe, così da accedere a una schermata di configurazione.

FIFA 10

Genere: Simulazione calcistica
Casa: EA Sports
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Doppio appuntamento con il calcio su PC: sul DVD allegato a questo numero di GMC troverete anche il più recente capitolo di *FIFA*, la famosa serie di simulazione calcistica targata EA Sports. La versione dimostrativa di *FIFA 10* consente di cimentarsi in una partita amichevole nello stato di Wembley, selezionando due squadre fra: Marsiglia, Chicago Fire, Juventus, Bayern Monaco, Chelsea e Barcellona. Dopo aver accettato i contratti di licenza, optate per una delle due tipologie di installazione (scegliendo quella personalizzata, la seconda, se volete scegliere la cartella di destinazione dei file) tenendo a mente che sono necessari almeno 3 GB di spazio libero su hard disk per completare la procedura. Potrete verificare lo spazio disponibile sui vostri dischi fissi cliccando sul pulsante "Uso del disco rigido".

NEED FOR SPEED: SHIFT

Genere: Gioco di guida
Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo in lingua inglese, tedesca e francese di *Need for Speed: Shift*, ennesimo capitolo della serie di corse automobilistiche di EA. La versione dimostrativa di *Shift* mette a vostra disposizione cinque vetture (BMW M3 E46, Dodge Viper SRT10, Lotus Elise 111R, Nissan GT-R, Pagani Zonda F), da guidare nei circuiti di London River e Spa-Francorchamps. Per installare il demo, dopo aver cliccato sul file eseguibile, dovrete selezionare la cartella di destinazione dei file cliccando sul pulsante Browse (altrimenti, la procedura non potrà proseguire). Scegliete la lingua del demo (purtroppo, non è previsto l'italiano) e seguite la procedura guidata, selezionando la cartella in cui installare la versione dimostrativa dopo aver verificato lo spazio disponibile su disco fisso cliccando sull'apposito pulsante "Disk Space Requirements".

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro giochi shareware da provare (tre per ottanta minuti e uno per quaranta) che vi consentiranno di visitare fondali marini, località esotiche e le principali capitali europee. Gli appassionati di lettere e parole con una buona conoscenza della lingua inglese, invece, troveranno filo da torcere in un divertente gioco in stile "Paroliere".

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Nello spazio dedicato ai Mod, oltre ai contenuti aggiuntivi per *Sins of a Solar Empire*, il gioco allegato a questo numero di GMC (manuale in italiano e un pacchetto di utili strumenti), troverete anche una raccolta di ben venti Mod per *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.

La sezione dedicata ai video, questo mese, propone un filmato di *Dragon Age: Origins* l'atteso gioco di ruolo sviluppato da BioWare in arrivo negli scaffali dei negozi.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Mod e Add On

MOD PER STALKER CLEAR SKY

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY MODS PACK
Una raccolta di ben venti diversi Mod dedicati allo sparatutto post-atomico *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, seguito/prequel di *Shadow of Cernobyl*. Il pacchetto contiene, fra gli altri, i seguenti file:

Matts Weight mod for Stalker Clear Sky v1.1G: consente di trasportare fino a 150 chili e non dovrebbe intaccare i salvataggi (per sicurezza, create una copia di sicurezza).
Trader Mod for C.S.: permette di acquistare sin da subito tutti gli oggetti disponibili.
Real Weapon Name: sostituisce i nomi fasulli delle armi con i corrispondenti nomi delle armi reali.
PDA Maps with Point Names - Map-Pack (v1.2): aggiunge nomi sulle mappe di tutti i livelli.
Hades Real Gore: aggiunge al gioco effetti grafici "splatter".
Gnomus's Scopes: consente di usare diversi tipi di mirino.
Full Upgrades for Armors and Weapons: permette di comprare ogni tipo di potenziamento per armi e armature, nonché di ottenere cinque slot per gli artefatti e di aggiungere il silenziatore alle pistole potenziate.
Flash Drive mod: per ottenere flash drive gratis.
Fair Trade: fa sì che possiate effettuare vendite a prezzi estremamente vantaggiosi.
God Mode+Speed+Jump Height: attiva il God Mode e aumenta velocità e altezza del salto.

Fra gli altri Mod assortiti, ne figurano alcuni che migliorano la resa grafica del terreno e delle superfici, modificano il bilanciamento e l'accuratezza delle armi. All'interno delle relative sottocartelle, troverete un file Readme in inglese che spiega nel dettaglio le caratteristiche e le modalità d'installazione di ciascun Mod.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER SINS OF A SOLAR EMPIRE

Il materiale aggiuntivo per *Sins of a Solar Empire*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Nella cartella troverete l'immancabile manuale in italiano in formato PDF, e un pacchetto di strumenti che contiene un editor di galassie (Galaxyforge), un editor di effetti particellari (Particleforge) e alcuni tool utili per l'attività di modding.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

SINS OF A SOLAR EMPIRE

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.9
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.
Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.
ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.
AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.
CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.
Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.
Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.
FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!
Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.
ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.
Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.
Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.
Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.
Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.
Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.
Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.
Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.
WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.
WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

WORLD OF WARCRAFT V3.2.2

File che aggiorna *World of Warcraft* alla versione 3.2.2.10505 e risolve alcuni problemi riscontrati con l'uso del tasto Esc, migliora le performance grafiche di certi tipi di incantesimi ed evita il crash del gioco quando si utilizzano driver ATI su Mac.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM V1.1

File di aggiornamento per il nuovo gioco dedicato al "pipistrello" di Gotham City. La patch abilità gli effetti PhysX e apporta piccole modifiche di entità trascurabile.

NEED FOR SPEED: SHIFT PATCH 1

Prima patch per il gioco di corse di EA (proposto in versione dimostrativa nella sezione del DVD dedicata ai demo), che aggiunge l'opzione LAN alla modalità multigiocatore e aumenta la funzionalità del mouse nella navigazione attraverso i menu.

BLOOD BOWL V1.0.1.10

Una patch mirata per *Blood Bowl*, che previene un probabile crash del gioco quando uno dei giocatori possiede l'abilità Kick Off Return.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

BLOOD BOWL

Shareware

SUSHI TO GO EXPRESS

Tony Tortuga ha un sogno: offrire il miglior servizio di consegna sushi a domicilio di tutti i sette mari. Per riuscirci, però, gli serve il vostro aiuto: raccogliete le ordinazioni dei clienti, inoltrate la richiesta al ristorante e, non appena il piatto è pronto, consegnatelo a destinazione. Un lavoro alquanto bizzarro per una tartaruga e per i suoi clienti marini, ma tant'è...

NAT GEO ADVENTURE: LOST CITY OF Z

Un gioco realizzato in collaborazione con il National Geographic e che vi permetterà di esplorare scenari mozzafiato alla ricerca di ogni tipo di indizio utile per la vostra avventura. La struttura del gioco ricorda quella di un classico "trova l'oggetto" con un elenco di elementi da scovare all'interno dello scenario, ma offre anche la possibilità di scattare fotografie e imparare qualcosa sugli animali esotici.

TEXT TWIST 2

80 minuti dimostrativi per un gioco che metterà alla prova la vostra conoscenza dei vocaboli inglesi: usando le lettere date dovrete formare il maggior numero possibile di parole. Dal menu principale potrete accedere alle diverse modalità di gioco, nonché impostare (nella sezione "Settings") la lunghezza massima delle parole da trovare.

HDO ADVENTURE: SECRETS OF THE VATICAN

Un'avventura che vi porterà in giro per il mondo alla ricerca di informazioni sulla Lancia di Longino, una reliquia sacra capace di rendere invincibile chi la possiede. Aguzzate la vista, quindi, nel tentativo di trovare tutti gli indizi presenti nelle varie ambientazioni. Il gioco viene proposto in una versione di prova di soli quaranta minuti.

Video

Dragon Age: Origins

guida al GIOCO COMPLETO

Immense flotte di navi percorrono lo spazio siderale, per decidere ancora una volta i destini dell'universo.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Come giocare

Per giocare a *Sins of a Solar Empire* dovrete prima leggere le istruzioni riportate al paragrafo **Installazione di Sins of a Solar Empire**, poi seguite il percorso **Start > Tutti i programmi > Kalypso > Sins of a Solar Empire**, cliccate su **Sins of a Solar Empire** e poi su **Gioca**. Nel caso abbiate Windows Vista, troverete l'icona per lanciare il gioco direttamente in **Start > Giochi**.

Il manuale

Per visionare il manuale di *Sins of a Solar Empire*, di circa 70 pagine, in italiano e in formato PDF, basterà seguire il percorso **Start > Tutti i programmi > Kalypso > Sins of a Solar Empire** e poi cliccare su **Manuale**. Oppure, sarà sufficiente sfogliare il **DVD del gioco** e raggiungere la cartella **Manual**. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale di *Sins of a Solar Empire* anche nel DVD demo di GMC, nella directory **Dati\Mod\Sins\Manuale**. Il file può essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

La lingua

Sins of a Solar Empire è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda manuale, menu e testi a schermo. Resta in inglese unicamente il parlato.

LA storia di *Sins of a Solar Empire* è una di quelle che fanno ben sperare nel futuro dei videogiochi. Firmato da uno sviluppatore tanto talentuoso quanto sconosciuto, il titolo di Ironclad Games è riuscito a mettere d'accordo qualità e vendite, critica e pubblico, raggiungendo l'invidiabile traguardo delle cinquecentomila copie a pochi mesi dall'uscita.

Un successo meritato, che affonda le radici nella tradizione di due generi storici: gli strategici in tempo reale e i cosiddetti "4X spaziali", i discendenti diretti del glorioso *Master of Orion*. Dai primi, *Sins of a Solar Empire* eredita la spettacolarità e l'enfasi sulle tattiche militari, dai secondi l'ambientazione ricca di fascino e un'importante componente gestionale.

Alla guida di una fra le tre razze disponibili – la Coalizione dei Mercanti, gli esoterici Advent e gli alieni Vasari – sarete chiamati alla conquista di un'intera galassia, colonizzando pianeti, estraendo risorse e approntando grandi flotte di navi, da impiegare in battaglie che nulla hanno da invidiare a classici della fantascienza cinematografica quali "Guerre Stellari". A fronte di una grande varietà di opzioni nella strutturazione di una partita – dalle dimensioni della galassia al numero di avversari – il gioco si sviluppa secondo binari precisi e intuitivi, pur senza perdere in varietà, e ruota intorno alla costruzione di navi sempre più efficaci: le più

L'universo di *Sins of a Solar Empire* è luogo di antichi segreti e battaglie senza quartiere.

grandi e potenti tra esse, oltre a disporre di una capacità di fuoco senza pari, possono aumentare di livello e acquisire nuove abilità, in modo simile ai personaggi principali di un gioco di ruolo.

Accanto a tali giganti dello spazio si muovono nugoli di navicelle di supporto: la scala di *Sins of a Solar Empire* è incredibilmente vasta e il ritmo di gioco, per quanto possa farsi concitato in alcuni momenti, risulta in genere piuttosto misurato e può dar vita a partite a scacchi galattiche di amplissimo respiro. Un'esperienza epica, quindi, che non può mancare nel curriculum degli strateghi da tastiera e anche di tutti quelli che, guardando al cielo, sognano ancora "i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhauser".

GIOCHI COMPUTER

Requisiti di sistema

Sins of a Solar Empire, pur offrendo un'estetica di ottimo livello, riesce a mantenersi fluido anche su PC non aggiornatissimi. Un processore a 1,8 GHz, 512 MB di RAM (1 GB per Windows Vista), una scheda 3D 128 MB (Radeon 9600/GeForce FX 6600 e successive; le GeForce4 MX non sono supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM e 3 GB di spazio su disco fisso rappresentano il minimo indispensabile per affrontare le correnti dello spazio. Per ottenere risultati migliori, basterà disporre di un processore dual core 2,2 GHz, 1 GB RAM (2 GB per Windows Vista), una scheda 3D 256 MB (Radeon X1600/GeForce 7600 e successive) e di una connessione a Internet a Banda Larga per giocare in multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono: Windows XP (Service Pack 2) e Vista.

Installazione di Sins of a Solar Empire

Per installare *Sins of a Solar Empire*, inserite il DVD del gioco nel lettore. Dovrebbe aprirsi automaticamente una finestra di dialogo – nel caso in cui ciò non avvenisse, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **setup.exe**. Selezionate **Installa il gioco**. Ora cliccate su **Avanti**, accettate i termini del contratto di licenza spuntando la finestrella apposita e selezionate nuovamente **Avanti**. Potrete scegliere tra una modalità automatica e una personalizzata, che vi permetterà di selezionare il percorso d'installazione. Nel caso non vogliate modificare nulla, selezionate **Installazione classica** e cliccate su **Avanti**. Una volta completato il processo d'installazione, scegliete se avviare immediatamente il gioco e cliccate su **Fine**.

Disinstallazione di Sins of a Solar Empire

Per disinstallare *Sins of a Solar Empire* basterà accedere al **Pannello di controllo** e fare doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**. A questo punto, scorrete l'elenco fino a selezionare il gioco, cliccate sul pulsante **Rimuovi** e seguite la procedura guidata.

Le patch

Sins of a Solar Empire si appoggia unicamente al sistema Impulse di Stardock per ricevere gli aggiornamenti del caso. Il programma necessario è scaricabile all'indirizzo **www.impulsedriven.com/impulse_setup.exe**. Per installarlo, basterà fare doppio clic sul file **impulse_setup.exe** e seguire la procedure guidata. Per applicare le patch, bisognerà lanciare *Sins of a Solar Empire*, cliccare su **Aggiorna il gioco** e poi, all'interno della finestra Impulse, su **Update**.

È possibile personalizzare ogni partita nei minimi dettagli, che si tratti di una rapida schermaglia come di una conquista epica.

Il codice di registrazione online

Il codice che troverete sul retro della confezione di *Sins of a Solar Empire* vi servirà per registrarvi sul sito ufficiale del gioco e accedere al multiplayer. Nel caso in cui tale codice fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvene uno valido nel minor tempo possibile.

Il tutorial

Sins of a Solar Empire è un titolo complesso e ricco di dettagli: vi consigliamo, dunque, di affrontare il Tutorial interattivo, suddiviso in quattro parti e in grado di spiegare le basi del controllo via mouse, così come le sottigliezze dell'interfaccia.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Le navi da guerra acquisiscono esperienza sopravvivendo alle battaglie, e rappresentano il vero fulcro della flotta.

Interfaccia di comando

L'interfaccia ben congegnata è uno dei punti di forza di *Sins of a Solar Empire*:

1. **Elenco impero:** la componente più importante dell'interfaccia, l'Elenco impero è una lista espandibile di tutte le navi, i pianeti e le strutture in possesso del giocatore. Permette di gestire le proprie forze con pochi clic.
2. **Menu principale:** permette di accedere al menu di gioco.
3. **Comandi visuale e visuale cinema:** questi comandi consentono di centrare la visuale sul puntatore del mouse, oppure di attivare una speciale modalità cinematografica, che modifica l'interfaccia utente.
4. **Schermata diplomazia:** cliccando qui, si accede alla schermata che permette di gestire i contatti diplomatici con gli altri imperi.
5. **Schermata ricerca:** da qui è possibile dirigere i diversi progetti di ricerca e sviluppo.
6. **Schermata organizzazioni criminali:** cliccate qui se siete interessati al mercato nero per la vendita delle risorse in eccesso, oppure volete offrire una taglia ai pirati.
7. **Equipaggio navi da guerra:** le navi più grandi richiedono un equipaggio specializzato: qui verificherete quanti di questi equipaggi sono a vostra disposizione.
8. **Slot flotta:** il numero massimo di navi realizzabili è indicato qui.
9. **Risorse disponibili:** indica la quantità di crediti, metallo e cristalli attualmente in possesso del giocatore.
10. **Finestre messaggi:** qui appaiono i messaggi riguardanti gli ultimi avvenimenti. Potrete leggerli cliccando su una delle finestre.
11. **Statistiche:** in questo spazio trovano posto alcune informazioni sull'oggetto attualmente selezionato.
12. **Rinomina:** questo pulsante permette di rinominare navi e pianeti.
13. **Autodistruzione:** cliccando qui, l'oggetto selezionato si autodistruggerà con un bel botto.
14. **Posizionamento automatico:** serve per attivare e disattivare il posizionamento automatico delle strutture che costruirete.
15. **Segnala:** attraverso questa opzione, potrete segnalare un punto della mappa o un oggetto ai vostri alleati. Utile soprattutto in multiplayer.
16. **Griglia ordini:** qui figurano gli ordini da impartire alla nave o struttura attualmente selezionata.

Galassie da conquistare

Sins of a Solar Empire consente di personalizzare nei dettagli ogni partita. Dopo aver avviato il gioco, cliccate su **Giocatore singolo** e poi su **Nuova partita**. Grazie all'opzione **Modifica mappe** potrete scegliere tra gli scenari piccoli, medi o grandi, mentre le **Opzioni di gioco** vi permetteranno di modificare alcuni parametri, quali le dimensioni delle flotte e la presenza o meno dei pirati. Il **Generatore di mappe** consentirà, invece, di generare uno scenario casuale, intervenendo sul numero di pianeti, sulle dimensioni della galassia e su altri parametri.

L'economia dell'universo

"Pecunia nervus belli", recita l'aforisma latino: il denaro è il nerbo della guerra, e le guerre galattiche di *Sins of a Solar Empire* non fanno eccezione. L'economia, nel titolo Ironclad, ruota intorno alla colonizzazione dei pianeti. Ne esistono di diversi tipi, ciascuno con le proprie caratteristiche: i pianeti terrestri sono in grado di ospitare vaste popolazioni, quelli desertici sono meno vulnerabili agli attacchi, e così via. La gestione planetaria è piuttosto astratta, ma richiede comunque una certa pianificazione. Potrete decidere un certo numero di interventi sui mondi in vostro possesso:

Sviluppo delle infrastrutture abitative: questa scelta permetterà al pianeta di supportare un numero maggiore di coloni, con tutti i benefici economici del caso.

Strutture di emergenza: investire nelle difese planetarie consentirà alla colonia di sopravvivere più a lungo in caso di bombardamento orbitale da parte di una flotta nemica.

Esplora pianeta: numerosi segreti si celano negli anfratti più remoti dei pianeti. Ordinando missioni d'esplorazione scoprirete risorse e artefatti utili.

Capacità logistiche: intervenire in questo ambito permetterà la costruzione di un numero maggiore di strutture civili in orbita.

Capacità tattiche: questa opzione, invece, incrementa il numero di strutture militari edificabili.

La conquista di un vasto impero è finalizzata all'estrazione di risorse, da investire nello sviluppo tecnologico e militare. Dovrete occuparvi di tre tipologie di beni:

Crediti: la valuta standard della galassia, i crediti vengono generati principalmente dalla popolazione tramite le tasse.

Metalli: indispensabili per la costruzione delle navi, vengono generati da appositi estrattori costruiti sugli asteroidi.

Cristalli: una risorsa rara, utile allo sviluppo di nuove tecnologie, anch'essa estraibile dagli asteroidi.

L'estrazione di metallo e cristalli è un'attività fondamentale in *Sins of a Solar Empire*.

Le navi da costruzione edificheranno automaticamente strutture e difese nell'orbita dei pianeti.

I pianeti sono collegati da rotte di fase, il cui controllo è fondamentale per la difesa dell'impero.

Un'astronave per tutte le stagioni

In *Sins of a Solar Empire* sono presenti quattro tipologie di navi, ognuna dotata di caratteristiche diverse:

Caccia: si tratta di piccoli velivoli d'attacco, specializzati nella difesa dai caccia nemici oppure nel bombardamento delle navi più grandi. Vengono ospitati negli hangar e accompagnano le portaerei in battaglia.

Fregate: le fregate sono le navi più comuni, e svolgono il più ampio ventaglio di compiti, dalla colonizzazione di nuovi pianeti, all'esplorazione, all'assedio delle difese nemiche.

Incrociatori: più grandi delle fregate, gli incrociatori sono vascelli fortemente specializzati e dotati di equipaggiamenti peculiari, quali proiettori di scudi e robot da riparazione.

Navi da guerra: uno degli aspetti più interessanti di *Sins of a Solar Empire*, le navi da guerra sono veri e propri titani dei cieli. Capaci di surclassare in potenza di fuoco e corazzatura qualsiasi altra categoria di vascello, sono anche in grado di acquisire esperienza e diventare sempre più potenti con il trascorrere del tempo.

Il tiranno dei mondi

Dominare una galassia non è mai facile come sembra. Abbiamo pensato, quindi, di offrirvi qualche consiglio utile nella vostra corsa al trionfo: e soprattutto, occhio al reattore principale!

Esplorate l'ignoto: costruite un paio di fregate da esplorazione e impostatele in modalità automatica, così che percorrano in lungo e in largo la galassia riportando informazioni di ogni genere: prima conoscerete la collocazione dei pianeti più ricchi e delle forze nemiche, prima potrete organizzare una strategia adeguata.

Controllate le rotte: il movimento, in *Sins of a Solar Empire*, avviene solo tramite le rotte di fase, una sorta di "autostrade spaziali" che collegano i mondi tra loro. Imparate a sfruttare questa rete difendendo i punti d'accesso al vostro impero e occupando le colonie poste in posizione strategica.

La penna e la spada: un universo non si conquista solo a colpi di laser: anche la cultura può giocare un ruolo fondamentale nel consolidare il vostro dominio. Costruite le strutture culturali intorno ai pianeti di confine, così da estendere la vostra influenza alle colonie più vicine: la fedeltà dei pianeti avversari comincerà a calare, finché non si ribelleranno.

Lo sviluppo prima di tutto: un mondo appena colonizzato non è per nulla produttivo, e può addirittura rallentare la crescita economica di un impero. Solo con il tempo e alcuni miglioramenti una colonia acquisterà valore: investite, prima di tutto, nella crescita della popolazione.

Potere alle flotte: raggruppare le navi in flotte vi permetterà di controllarle più agevolmente e di scegliere la formazione giusta per ogni evenienza.

Galassie online

Sins of a Solar Empire è in grado di splendere anche online. Per iniziare una partita multigiocatore, avviate il gioco e, nel menu principale, cliccate su **Ironclad Online**. Dovrete poi registrarvi al servizio offerto dagli sviluppatori cliccando su **Crea account** e inserendo nome, password e il **codice seriale che trovate sul retro della custodia del gioco**. Una volta selezionato **Accetta** e creato l'account, inserite nome utente e password nelle apposite caselle e cliccate su **Accesso**. Per creare un profilo da utilizzare online, cliccate su **Gestisci giocatori** e poi su **Aggiungi giocatore**. Inserite un nome e selezionate **Accetta**. Potrete ora accedere alla lobby di Ironclad Online, unirvi a partite già in corso o crearne di nuove.

Contenuti aggiuntivi

L'esperienza di *Sins of a Solar Empire* può essere arricchita con l'ausilio di un completo set di strumenti, utile per creare nuove mappe e modificare ogni aspetto del titolo, che troverete all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Mod\Sins**. Per accedere alle sue varie funzionalità, estraete il file **ForgeTools3.rar**. All'interno della cartella **ForgeTools 3** troverete le diverse utility. Queste le due principali:

GalaxyForge: un versatile editor di galassie, dotato di un'accessibile interfaccia punta e clicca. Per accedervi, cliccate due volte sul file **GalaxyForge.exe** nella cartella **GalaxyForge 3**.

ParticleForge: uno strumento dedicato alla creazione di effetti particellari, per esempio i bagliori delle armi a raggio. Lanciatelo cliccando due volte sul file **ParticleForge.exe,** che troverete all'interno della cartella **ParticleForge 3**.

Il pacchetto contiene anche strumenti aggiuntivi, quali convertitori di file e un file eseguibile, da utilizzare al posto di quello standar, specificamente pensato per venire incontro all'attività di modding.
Per imparare a sfruttare al meglio potenzialità tanto vaste, vi rimandiamo alle guide presenti nella cartella **Documentation** e al forum ufficiale del gioco, all'indirizzo **forums.sinsofasolarempire.com** (in inglese).

■ In *Sins of a Solar Empire*, come in ogni strategico spaziale che si rispetti, è possibile stipulare alleanze e accordi commerciali con gli altri imperi.

Gli eredi di Capitan Harlock

I pirati spaziali sono una presenza infida e pericolosa nelle galassie di *Sins of a Solar Empire*. La loro avidità può però essere sfruttata da un imperatore astuto: è infatti consentito mettere delle taglie sulla testa degli altri giocatori, così da indurre i pirati a colpirli. Gli attacchi partiranno a intervalli regolari, e daranno spesso vita a combattutissime aste. Accanto ai pirati, il sottobosco criminale della galassia offre anche un mercato nero, all'interno del quale comprare e vendere risorse: attenzione, però, i tassi di cambio sono tutt'altro che onesti e le risorse tendono a deprezzarsi in fretta.

Sapere è potere

La ricerca, nel titolo Ironclad, viene condotta attraverso la costruzione di appositi laboratori. Ogni nuova tecnologia ha un costo di sviluppo e richiede un certo numero di strutture scientifiche attive, prima di poter essere scoperta. L'albero tecnologico, suddiviso in militare e civile, differenzia fortemente le tre razze: investire nei punti di forza della propria specie rappresenta la base per ogni strategia di successo. La Coalizione dei Mercanti, fedele al proprio nome, è in grado di sviluppare un'economia particolarmente solida, gli psionici Advent eccellono nella diffusione della cultura e nella sovversione, mentre i misteriosi Vasari dispongono, generalmente, di vascelli tecnologicamente più avanzati.

nel prossimo NUMERO

SPECIALE ESCLUSIVO!

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

BioWare porta la Repubblica delle leggende di "Guerre Stellari" sulla Rete!

SPECIALE!

NAPOLEON TOTAL WAR

La Grande Armée di Creative Assembly sta ultimando i preparativi per invadere i nostri PC!

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA SABATO 5 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Neurologia digitale

PRONTEZZA di riflessi, coordinazione mano-occhio, capacità deduttive e di ragionamento, queste qualità sono spesso citate come indispensabili per avere successo nei videogiochi (in misura diversa in base al genere). Ma sono anche quelle che, purtroppo, alcuni individui nel corso della loro vita perdono, a causa di incidenti o malattie.

Si tratta di eventi sfortunati, i cui effetti possono essere alleviati, e addirittura superati, attraverso una paziente opera di rieducazione. In tale percorso, i videogiochi possono trasformarsi in un utile ausilio. Recentemente, diverse istituzioni mediche negli Stati Uniti si sono interessate alle potenzialità offerte dalla console Nintendo Wii, e dal suo peculiare sistema di controllo. Il comando del Wii, lo ricordiamo, può essere mosso come se fosse un attrezzo reale (per esempio, una racchetta da tennis o una mazza da baseball) e, in base al gioco, i personaggi virtuali sullo schermo ripeteranno gli stessi spostamenti. Diverse cliniche specializzate stanno oggi acquistando queste console per utilizzarle in una forma di terapia informalmente chiamata “Wii-hab”, un gioco di parole con il termine “rehab” (per l’appunto, “riabilitazione”). I medici concordano che riabituare il corpo a compiere movimenti fondamentali mentre si gioca è più divertente, gratificante e positivo per il morale del paziente. Inoltre, il Wii ha dimostrato di saper coinvolgere con il suo unico e originale sistema di controllo persone di ogni età.

Quanto visto è solo un esempio recente dell’impiego terapeutico dei videogiochi (e non è difficile immaginare altri esempi, come rompicapi logici che, contemporaneamente, richiedono precisione nel movimento del mouse). Un settore relativamente recente è quello della *simulazione*, ovvero la creazione di esperienze interattive capaci di porre nei panni di chi soffre di particolari patologie. In tal senso, molto interesse ha suscitato la pubblicazione di un Mod per *Half-Life 2: Episode II* intitolato *Korsakovia*, realizzato da un gruppo di ricerca della Portsmouth University, chiamato “thechineseroom” (**www.thechineseroom.com**).

Korsakovia è basato sulla sindrome di Korsakoff, una cerebropatia che rende chi ne è afflitto sia incapace di creare nuove memorie, sia di ritenere molte delle memorie già acquisite. Tali “vuoti” sono spesso sostituiti dalla creazione di falsi ricordi e un malato può, per esempio, essere convinto di essere appena tornato da una vacanza, laddove nella realtà egli è ricoverato in ospedale già da diversi giorni. Inoltre, questa sindrome è spesso la conseguenza di un secondo problema noto come encefalopatia di Wernike, a sua volta causa di confusione mentale, difficoltà nel movimento degli arti e movimenti oculari incontrollati.

A rendere *Korsakovia* interessante è la scelta, esplicitamente compiuta dai suoi progettisti, di non trasformare questa terribile condizione nello spunto per un “gioco” in senso stretto. Mentre l’ambientazione (un ospedale psichiatrico abbandonato) e le fasi iniziali del Mod ricordano titoli thriller-horror come *Silent Hill 2*, ben presto *Korsakovia* si trasforma in un’esperienza assolutamente sgradevole. I problemi del paziente (chiamato Christopher) si traducono nella mancanza di linearità e continuità della trama, in obiettivi mai chiaramente definiti, e in mappe che richiedono l’esplorazione spesso inutile di aree innaturalmente grandi (simulando l’incapacità di ricordare sia cosa è accaduto, sia cosa ci eravamo proposti di fare). Il controllo del personaggio è irregolare, come se mouse e tastiera si rifiutassero di rispondere correttamente ai nostri “input”. Tutto ciò, unito all’impossibilità di determinare cosa è reale e cosa no, tra ciò che ci appare davanti agli occhi, rende la soluzione di rompicapi anche apparentemente semplici una vera tortura.

In sostanza, *Korsakovia* permette al giocatore non di “divertirsi” grazie allo sfruttamento della sindrome di Korsakoff, ma di sperimentare di persona la difficoltà e la frustrazione che accompagnano ogni atto quotidiano di chi è afflitto da questa terribile malattia. Esperimenti come questo, oggi, iniziano ad attrarre sempre più l’attenzione degli specialisti, in primo luogo perché possono aiutare le persone vicine al malato a comprendere meglio la sua condizione; inoltre, perché potranno forse un giorno avere utilità pratica, per esempio, nella progettazione virtuale di ambienti e aree riabilitative che tengano conto dei problemi del malato.

GIOCHI COMPUTER

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per “Martin Mystere”, “Nathan Never” e “Zona X”, e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di “Nathan Never” e contribuendo alla pubblicazione di “Cyberpunk 2020” e “Il Richiamo di Cthulhu”. Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

■ *Korsakovia*, un Mod per *Half-Life 2: Episode II*, mette il giocatore nei panni di un paziente afflitto da una grave disfunzione cerebrale.